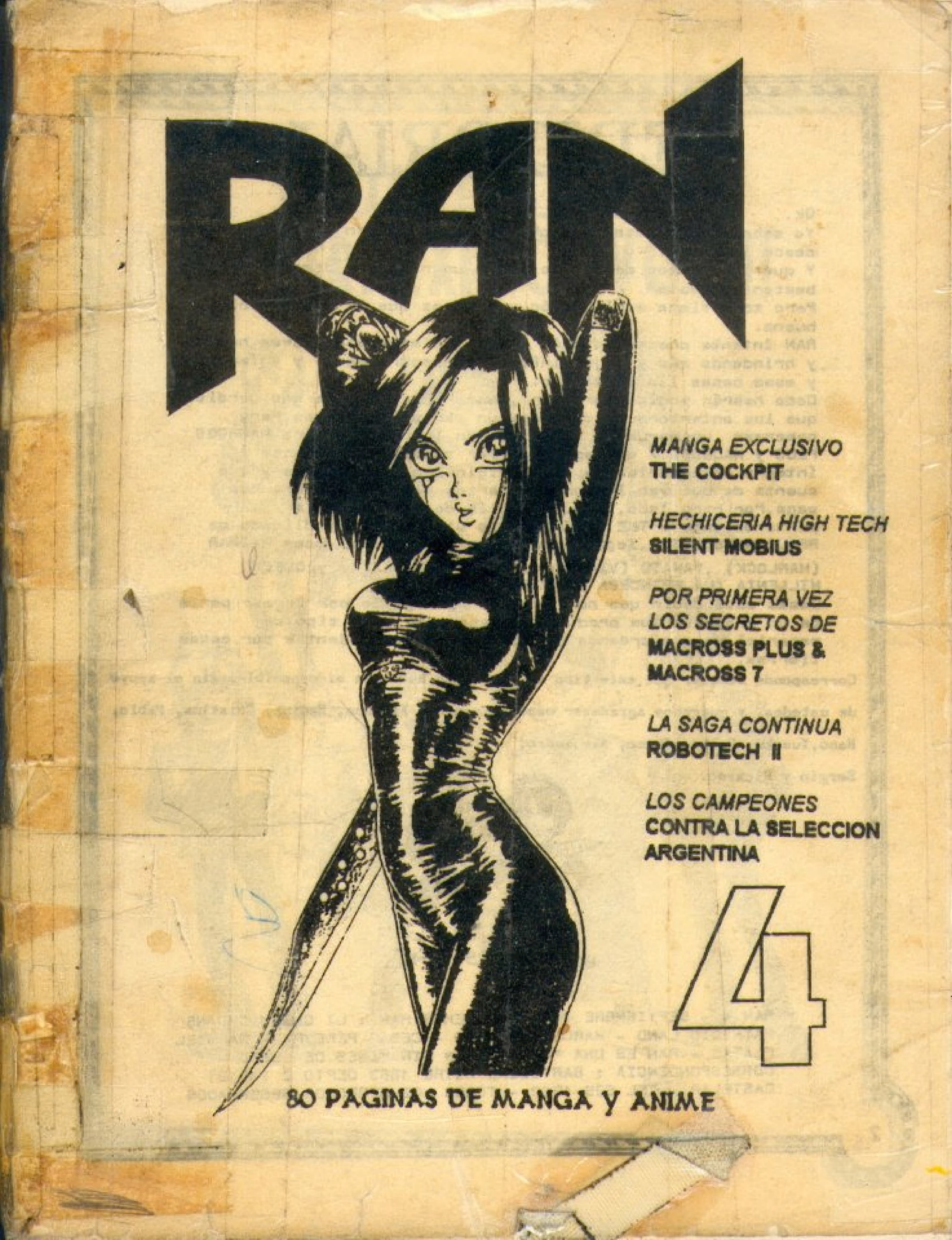


RAN
MANGA EXCLUSIVO
THE COCKPIT
HECHICERIA HIGH TECH
SILENT MOBIUS
POR PRIMERA VEZ
LOS SECRETOS DE
MACROSS PLUS &
MACROSS 7
LA SAGA CONTINUA
ROBOTECH II
LOS CAMPEONES
CONTRA LA SELECCION
ARGENTINA
4
80 PAGINAS DE MANGA Y ANIME

EDITORIAL

Ok.
Ya sabemos que nuestra fecha de salida es,en el mejor de los casos incierta.
Y que los lapsos de tiempo entre un número y otro se dilatan bastante también.
Pero todo tiene explicación y creemos que la nuestra es buena.
RAN intenta crecer edición a edición aportando cosas nuevas y brindando más y mejor información sobre manga y animación y esas cosas llevan tiempo.
Como habrán podido apreciar , este número viene más gordito que los anteriores y contiene un par de sorpresas.Para comenzar ,un Harukiya especial con lo último sobre MACROSS PLUS y MACROSS 7 que es la primer traducción directa e íntegra de material japonés original que incluímos y que cuenta de qué van las nuevas partes de esta hiperfamosa saga.Por otro lado,la publicación de una historia perteneciente a THE COCKPIT ; la última obra publicada de REIJI MATSUMOTO ,legendario autor de clásicos como RAIMAR (HARLOCK) ,YAMATO (VIAJE A LA ULTIMA GALAXIA) y QUEEN MILLENIA (LA PRINCESA DE LOS MIL AÑOS)
Demás está decir que nos embarga el orgullo por formar parte de un proyecto que produce en este país este tipo de material ya que creemos no cuenta con antecedentes por estas tierras.

Corresponde señalar que este tipo de hechos no hubiesen sido posibles sin el apoyo de ustedes, y queremos agradecer especialmente a Fabiana, Nadina, Cristina, Pablo, Nano,Yusaku, David. Otomo, Alejandro, Sergio y Ricardo.

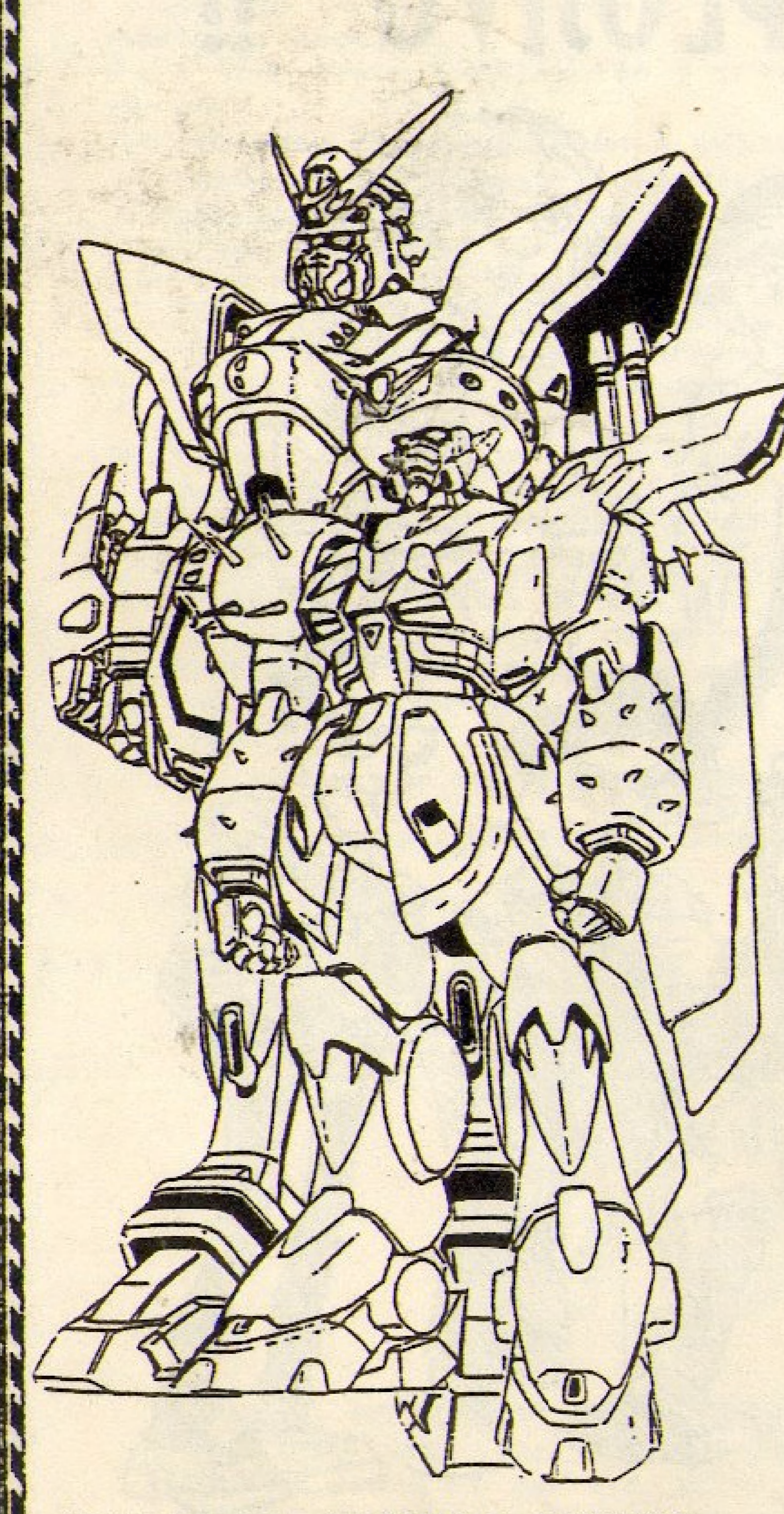


RAN 4 - SEPTIEMBRE 1994 - HACEMOS RAN : LI CHIEN CHUANG PATRICIO LAND - MARCELO ROMERO - CESAR PEREYRA - GABRIEL PLATAS - RAN ES UNA PUBLICACION SIN FINES DE LUCRO - CORRESPONDENCIA : BARTOLOME MITRE 1963 DEPTO 2 (1712) CASTELAR - TEL 629-1660 -

CONTENIDO
ULTRAEXPLOSIVO !!



NOS ENTERAMOS EN EL HARUKIYA



APARCA EL TEQUILA-GUNDAM!

En el tiempo que nos separó desde el número anterior se han producido varias novedades tanto en la escena de los OVA como en televisión y cine ,coincidiendo con la temporada veraniega de nuestros amigos orientales.Como señalaramos en su oportunidad la mayoría de los casos se trata de continuaciones a viejas series muy conocidas entre nosotros.Traten de no vomitar de la emocion dentro de sus cascos porque a continuación les brindamos algunos datos sobre lo que se viene.

Esta temporada parece estar marcada fuertemente por la temática de los combates y las artes marciales : **Fatal Fury**

pasó a la pantalla grande el mes de julio pasado.En esta película de animación **Terry Bogart,Andy, Mai** y los demás

se embarcan en la búsquera de un tesoro (una armadura) que confiere a su poseedor la dicha de convertirse en el mismísimo *Marte,dios de la guerra* .

STREET FIGHTER II se convirtió en una producción con actores reales,donde **Van Damme** y **Raúl 'estoy en cualquiera' Julia** encarnan a **Guile** y **Bisson** respectivamente,ah **Kayle Minogue** hará el papel de **Kami**. Este desafío cinematográfico será enfrentado por **Steven de Souza** en la producción.

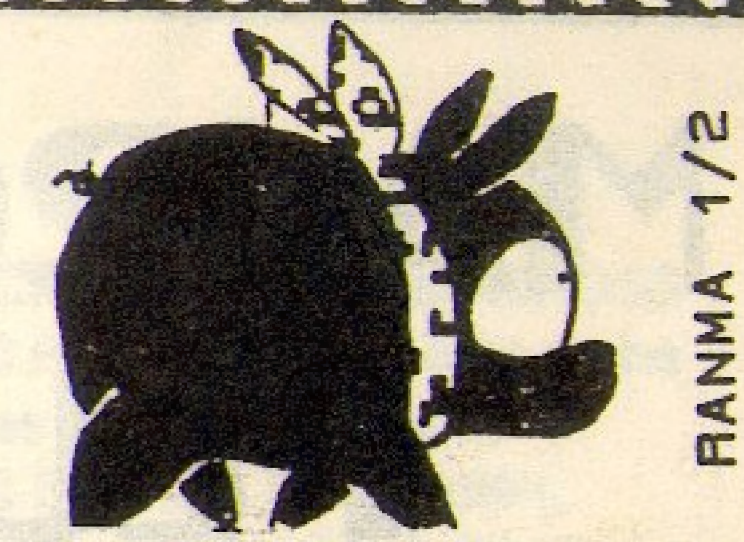
Otras series de TV son llevadas al cine gracias a la *TOEI SUMMER ANIME FAIR* donde se presentarán **GOSTH SWEEPER MIKAMI** y un largometraje de **RANMA 1/2** basado

en los mangá originales de Rumiko.

Siguiendo con la onda *streetfightera* la nueva serie de *Gundam* , llamada simplemente G - GUNDAM , estará basada en los combates que habrán de sostener las mejores máquinas de los países que dominarán el mundo del futuro. Destacan el Gundam chino ,el japonés,el ruso y el alemán,pero estos no son nada comparados al genial **TEQUILA GUNDAM** , prototipo representativo de Nuevo México !

Sorpresa para los fanáticos de la legendaria **FUERZA G** porque hay nueva serie en OVA, con los mismos personajes de siempre,pero bastante modificados en cuento a su di ,seño. Los más perjudicados fueron *Autie* y *Ace* (corazón noble) que tienen una pinta bastante sospechosa...

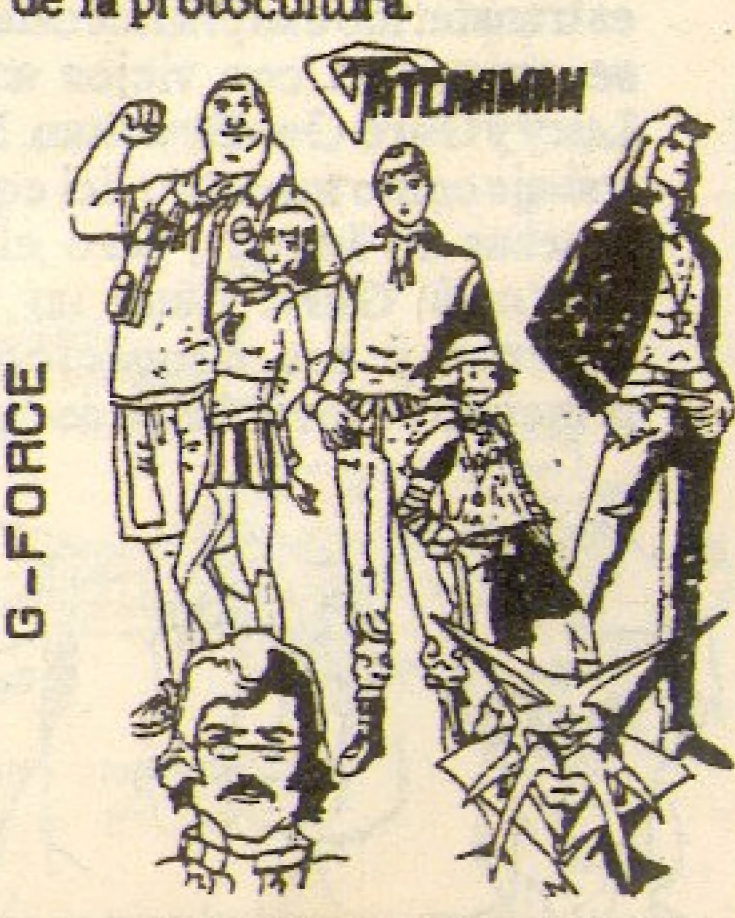
Tras haber terminado de publicarse **MARIONETTE GENERATION** en la revista **New Type**, el famoso **Haruhito Mikimoto** vuelve con una serie nueva protagonizada por tres *minitas mikimoto* que se las traen!



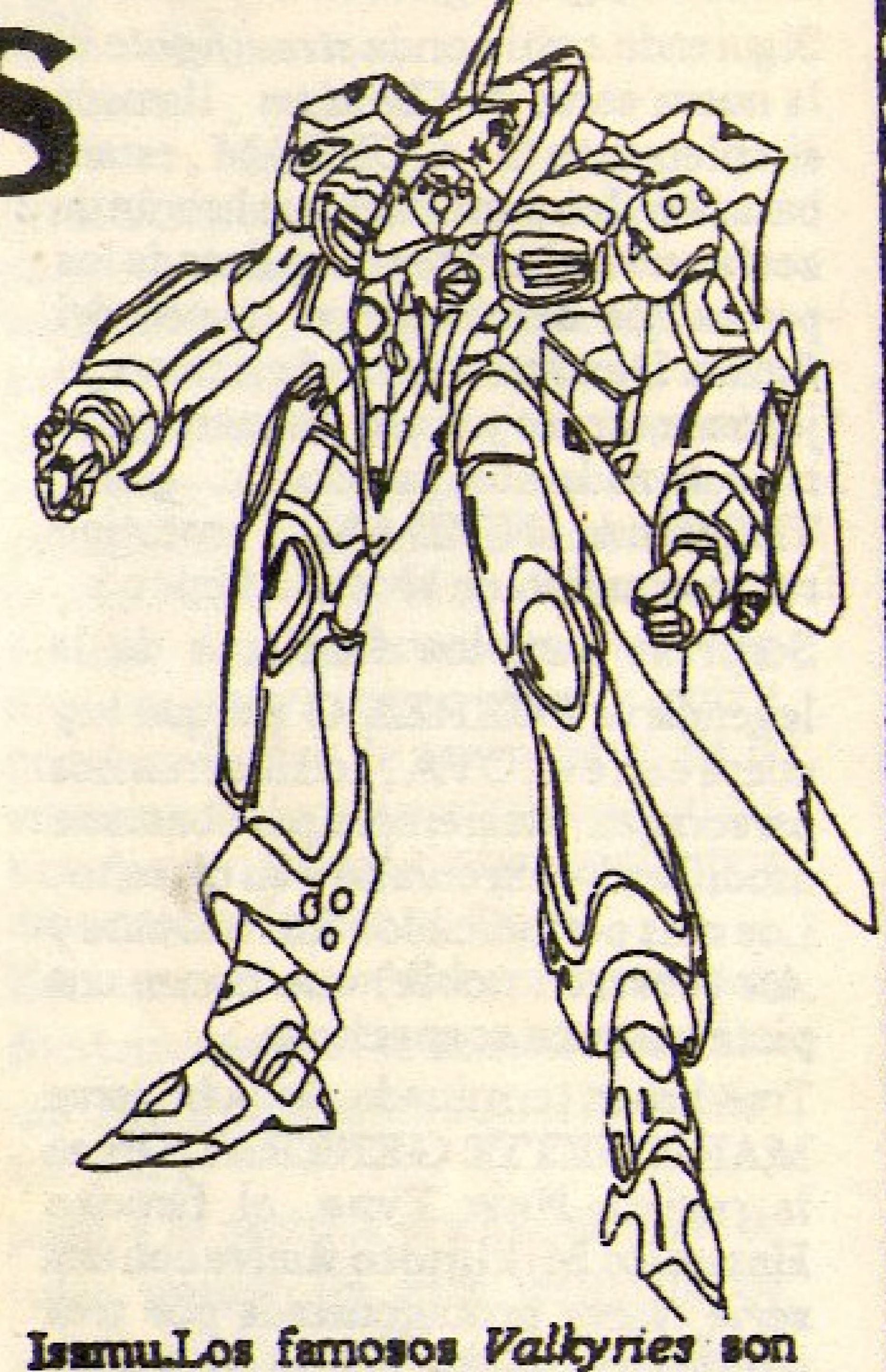
Quizás las novedades más esperadas son las relacionadas con las nuevas continuaciones de **MACROSS** y por ello hemos preparado un informe especial en las páginas siguientes.

En lo que respecta al mercado americano éste no se ha movido demasiado.Los lanzamientos más importantes son AH,MY GODDES y PLASTIC LITTLE subtitulados en el idioma sajón.Sí ha habido una inundación de juegos de rol referidos al anime con títulos como **MACROSS** y **PROJECT - AKO**.Finalmente cabe señalar que se lanzarán dos nuevos libros de **ROBOTECH** escritos por *Jack McKinney* : THE ZENTRADI REBELLION y THE MASTERS GAMBIT. Bueno,eso es todo desde aquí,es hora de cerrar,pero no sin antes dejarlos en las buenas manos de la gente de la protocultura.





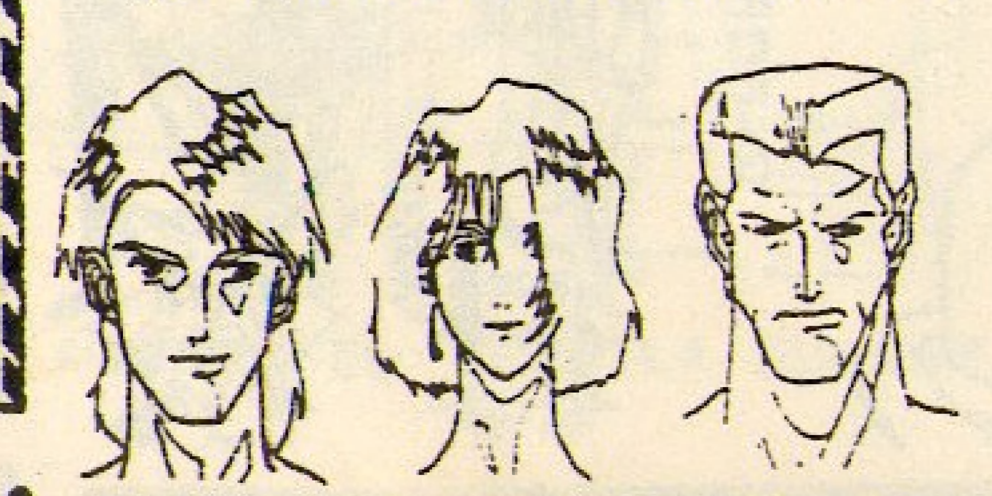
MACROSS PLUS



MACROSS PLUS :

La acción transcurre cuarenta años después de los hechos acaecidos en la serie original,en una colonia espacial llamada 'EDEN' , primer asentamiento humano fuera del sistema solar.El personaje principal es el piloto de pruebas del nuevo prototipo de *Valkyrie* de nombre Isamu Dyson; un as en lo suyo pero también un sujeto poco afecto a aceptar las reglas que restringen sus libertades. Nacido en Eden , Dyson es transferido a su planeta natal donde se rencuentra con viejos amigos : Lucy y Gard Goa Bowman. La chica trabaja como miembro del equipo de pruebas de Isamu , pero el medio *Zentradi* Gard tiene un trabajo distinto y esa ocupación es el principio de los dolores de cabeza de Isamu.Los famosos *Valkyries* son producidos por companias civiles y el destino quiere que Gard sea piloto de pruebas para una empresa rival a la de Dyson.Inmersos en el despiadado mundo de la competencia entre las firmas comerciales ,los antiguamente buenos amigos no tardaran en convertirse en empecinados oponentes que lucharan por demostrar cual de los dos prototipos es el mejor , si el *VF-19* o el *VF-21*. Una de las principales características de estas máquinas es que su manejo se hace a través de un sistema sincronizado con las ondas cerebrales del piloto ,que hace maravillas a la hora del combate y la transformación.

Sin dudas se preguntaran que ocurre con el componenete infaltable en toda historia *'Macross'*,es decir : hay alguna Idol Singer de turno? Bueno,si; la misma se llama Sharon Apple y



está relacionada con otro amigo del protagonista .Se trata de una extraña relación,teniendo en cuenta (y leean esto bajo su propio riesgo !) que la cantante es en realidad una *Inteligencia Artificial*.
MACROSS PLUS (1) salio a la venta en forma de OVA y su duracion es de 40 min mas un suplemento de 15. Seran solo cuatro capitulos y los responsables son **Shoji Kawamori ,Ichiro Itano y Masa Yuki**.



MACROSS 7 :

Sorpresivamente,doce años después que culminaran las aventuras del SDF1 los japoneses,y esperemos que todos nosotros, podremos volver a emocionarnos con la primer secuela *televisiva* de MACROSS. En el mismo día y horario que su predecesora esta nueva serie narrará las peripecias de tres jóvenes y de una nueva fortaleza espacial bautizada como SDF7.

Aún la trama permanece en secreto ya que el programa comenzará el próximo 2 de octubre , los pocos

TABLA CRONOLOGICA MACROSS
2400 PC Primera inmigración de los creadores de la protocultura.
3700 PC Segunda inmigración.
2800 Primera comunidad planetaria
3000 División Zentradi/Meltrandi
25000 Los Zentradi matan a sus creadores
1999 AT cae Macross a la Tierra
En agosto comienza investiga sobre la fortaleza.Rusia,Japón,Usa y Alemania se encargan de la remodelación.
2001 Se denomina a la fortaleza como SDF1
2010 Guerra Zentradi/Humana.En noviembre se presenta por primera vez Minn Mei.



MACROSS 7

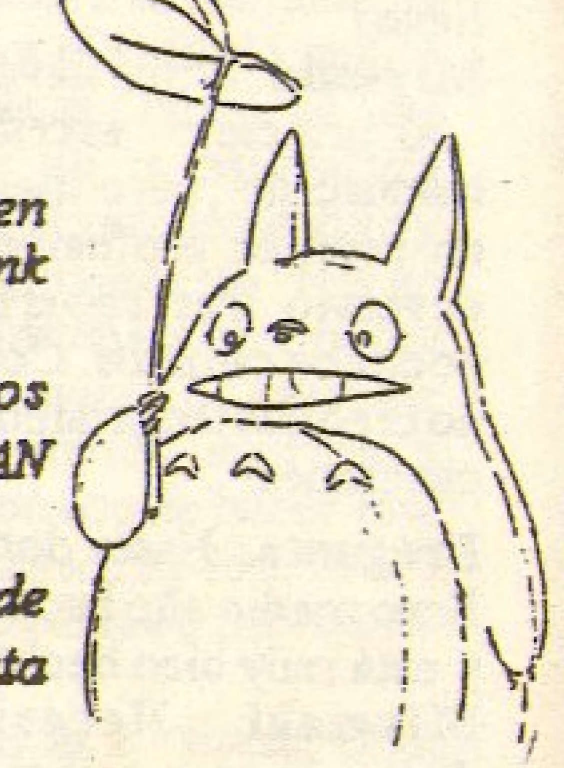
マクロス7

datos que se manejan están relacionados con sus protagonistas.
Dos de ellos son miembros de un grupo de rock llamado *Fire Bomber*: **Mireo Genas** de 14 años , hija del capitán del SDF7 y probablemente emparentada con Maximilian Genas/ Genius y Silvie Gena / Genas/ Genius (*algún día los autores se pondrán de acuerdo en cuanto a la pronunciación de este apellido*) y el rebelde vocalista y músico autodidacta de 21 años de nombre **Basara.**
Por el lado de los militares tenemos a **Kizaki Kamurin** el piloto más jóven del escuadrón Diamond.



reportaje a hayao miyazaki

Esta es una entrevista publicada en la revista Anime's Club de Honk Kong. La misma data de 1987 pero decidimos ponerla en este numero de RAN debido a que en ella Miyazaki hace referencia a tres de sus peliculas : Nausicaa, Laputa Castle in the Sky y Totoro.



Pregunta: Señor Miyazaki , podria decirnos cuando comenzó con **Laputa** y como fué que se le ocurrió la idea ?

Miyazaki : Honestamente debido a que tenía que hacer una película; de manera que me senté y finalmente me decidí por **Laputa**. Siempre quise hacer un film sobre una ciudad voladora en el cielo , quizás debido a los libros que he leído cuando joven. **Laputa** en sí,es decir la ciudad, fue tomada del libro de los *Viajes de Gulliver* . En estos días la mayoría de la gente no cree que existan grandes islas desiertas en el mundo , así que desee hacer una película donde la búsqueda de un tesoro fuera la trama principal.

Al principio ,pensé en un palacio del tipo europeo que repentinamente flotara en el cielo , pero no me gustó la idea. Luego hice unos dibujos de **Laputa** siguiendo la descripción dada en el libro de **Gulliver** , pero resultó ser una isla común y demasiado aburrida, asi que eventualmente llegue al diseño tal cual se ve en la película.

Pregunta : De todas las escenas , cuáles le gustaron mas?

Miyazaki : Debido a que este film fue mi esfuerzo personal , todas las partes buenas y malas se entremezclan . Como resultado , no hay un área en particular de mi preferencia. Después de la película pude pensar durante seis meses...quizás hay algunos puntos en los cuales no haya alcanzado mi ideal.

Pregunta : Cuáles siente que fueron las partes mas difíciles de hacer ?

Miyazaki : Lo mas inconveniente fue que me estaba desgastando física y mentalmente y el tiempo se acababa. Durante seis meses estuve trabajando catorce horas al dia sin descansar . Realmente no es una buena forma de hacer una pelicula , pero no tuve elección.

Pregunta : Por qué?

Miyazaki : Porque el trabajo que estaba haciendo mi grupo no me satisfacía totalmente , asi que tuve que retocar todo. Esto hizo mas duro mi labor.



Pregunta : El tema musical de **Laputa** fue su primer intento de escribir letras de canciones?. Cuánto tiempo le llevó?

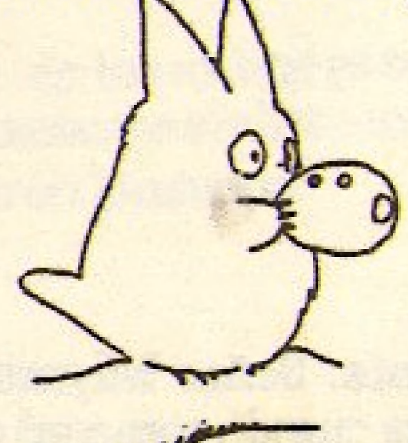
Miyazaki : Si ;me llevó cinco minutos Al principio escribí un borrador manuscrito , pero luego de dárselo a un escritor profesional éste me lo devolvió tras haberle hecho muy poquitos cambios. Como sea,todavía no creo que tenga talento para escribir canciones.

Pregunta : Hasta donde sabemos le llevo medio año hacer esta película , y está muy bien hecha...

Miyazaki : Necesitaría haberle dedicado mas trabajo. Usualmente ,hacer animación significa terminar el story-board,luego dárselo al grupo de trabajo de staff para que ellos hagan el resto. Pero debido a que con los calendarios de trabajo tan estrechos solo tendría tiempo de hacer la mitad de cada escena y pasárselas a los dibujantes de staff. Asi tuve que retocar los diseños que ellos hacían y terminar el resto. Era un lío . Mi día de trabajo era algo asi: me levantaba a la mañana y dibujaba una parte del story board.Luego me iba a la oficina para corregir el material que realizaban los otros dibujantes. Por la noche volvía a casa a terminar el resto de los story boards.Despues de eso me iba a dormir . Me temo que soy el único que hace animación de esta forma en Japón.Ningún otro podría resistirlo. Creo que me siento orgulloso de ello.

Pregunta: No parece que haya utilizado ninguna técnica especial de animación en **Laputa** ,pero si en **Nausicaä**

Miyazaki : El disponer de nuevas técnicas no necesariamente significa que deba usarlas. El único requisito que debe observarse es el de dibujar diligentemente. Solo cuando los metodos tradicionales resultan inadecuados para plasmar una situación o para proyectar un sentimiento uno hecha mano de las técnicas especiales. Por ejemplo el movimiento del *Ohmu* no podria haber sido hecho usando las técnicas tradicionales ,así que tuvimos que inventar una nueva, pero esto no significa que tengamos que utilizar una técnica inédita en cada película.



Pregunta : **Nausicaa y Laputa** tuvieron diferentes equipos de trabajo. Fué responsable de contratar a los dibujantes de staff?

Miyazaki : En esta película, **Laputa**, todos ellos fueron contratados por mí y no por la compañía debido a razones personales. Hubo gente que se negó a ayudarme y otros que dieron un paso al frente para darme su apoyo. Si tuviera que depender solamente con el staff contratado por la compañía hubiera sido imposible. Como resultado ,no solo tuve que hacerme cargo de los dibujos sino tambien de las relaciones humanas. No puedo decir que fue el mejor equipo del mundo , ya que hubo algunos con los que hubiera deseado no haberme juntado , pero para lo que es Japón creo que fue un estaff de primera línea. Estaba aquellos que podían dibujar muy bien pero que no cooperaban, estaban muchos animadores con los que siempre quise colaborar, y estaban aquellos que





nunca quiero volver a ver en mi vida. En suma ,hubo poca gente en el proyecto ,pero se debió a que nuestro objetivo no era introducir a muchos artistas noveles.



Pregunta: Y sobre la produccion de 1988 '**My neighbour Totoro**' , que o quién es *Totoro*?

Miyazaki : *Totoro* es una especie de animal,pero también una suerte de espíritu en crecimiento.Pero no es un espíritu normal y no todos pueden entender lo que dice

Pregunta : En **Totoro** habia una criatura como un gato - colectivo . Que era eso?

Miyazaki: Era el *Neko-bus!* (risas) Pienso que lo que ocurre con la escena del gato-bus del final es esto : los personajes principales viajan en el neko-bus a gran velocidad. Como no se trata de un colectivo de verdad ,sino una criatura viviente, está recubierto con piel y tiene muchas patas. Puede correr muy rápido y toda la gente siente que apenas sopla el viento sin poder ver nada.

Pregunta : Como es la interrelacion de los personajes con *Totoro*?

Respuesta : La gente comun no puede verlo.Solo lo pueden ver los chicos.No necesitan hablarse.Si el hombre no se asusta del *Totoro* el *Totoro* no se va a sentir miedo del ser humano.Ambos espíritus están en conexión,si todos son amistosos las cosas salen bien.Al principio de la historia , es una niñita de cuatro años la que encuentra a *Totoro*.Totoro no tiene ninguna razón para creer que la gente lo ve,pero la nenita puede hacerlo. *Totoro* desea escapar ,pero la chica lo persigue , y *Totoro* no puede escapar a su vision.



Pregunta : En los tres trabajos ,ha estado expresando su deseo de un mundo naturista?

Miyazaki : Si. **Totoro** es una historia sobre el hombre y el cuidado que le debe a la naturaleza.*Totoro* es una personificación de la naturaleza japonesa. Ambos, el *gato-colectivo* y *Totoro* pueden enojarse de vez en cuando y se convierten en terremotos y huracanes al momento de expresar su furia.Pero tambien sonríen y ríen.Todo el propósito de hacer esta película se relaciona con decirle a la gente que Japón debería ser más bello.

Pregunta : Cuál es su visión de la naturaleza?

Miyzaki: Solo si existe la naturaleza puede existir el ser humano.De esta forma solo la naturaleza hace posible que haya historias de guerra o de acción. Como resultado no me siento interesado en las películas del espacio,ya que todo el cosmos es oscuridad y no mucho más que eso.Es por ello que toda mi animación y mangá se desarrollan en la tierra,en los cielos o en los mares.

Pregunta : Desearía que sus películas inspiraran a la gente a proteger la naturaleza?

Miyzaki: No malinterprete mi intención al hacer las películas.No las hago con la idea de imponer un mensaje a la humanidad.Apunto principalmente a hacer que los espectadores se vayan contentos del cine.

Pregunta : Mucha gente piensa que la animación es para los chicos. Que es lo que usted piensa?

Miyazaki: En Japón muchos adultos ven películas, pero siento que la animación es mejor cuando la

audiencia está compuesta por niños.Eso se debe a que a los chicos necesitan ver dibujos.Los adultos pueden leer libros o ver otras películas. Hay compañias en Japón que hacen animación para adultos ,pero todo el mundo piensa que '*para adultos*' significa '*cuerpos desnudos*',así que muchas de estas obras estan equivocadas.

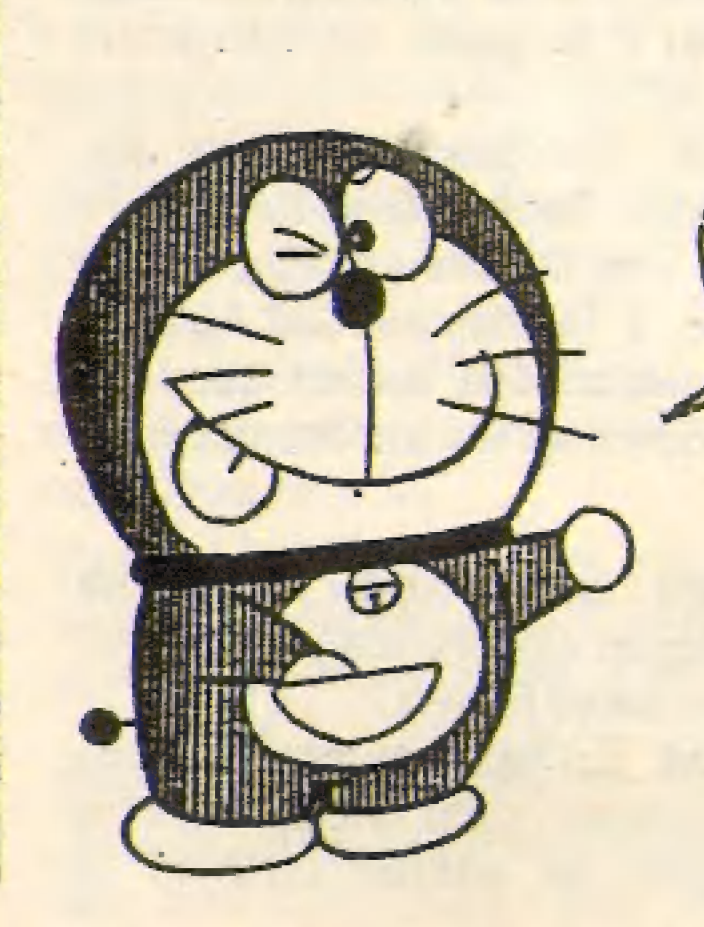
Pregunta: De todos sus trabajos,cuál le gusta más?

Miyazaki : No tengo ninguna predilección o desagrado en particular,ya que todas las películas contienen partes con las que no estoy del todo contento.

TRADUCCION : PATO CHAN.



ESTAIS DESEOSOS DE REVIVIR LOS DIBUS JAPONESES DE LA INFANCIA ?
VUESTRAS PUPILAS RECLAMAN POR VER AQUELLAS_ULTRA SERIES DE TELEVISION QUE ANTAÑO NOS PARTIERON LA CABEZA?
ESTAIS INTERESADOS EN CONOCER MAS DELIRADOS QUE LEEN NUESTRO FANZINE?
ENTONCES LLAMEN YA MISMO AL 629-1660
ESTAMOS PLANEANDO LA ULTRAPARTY RAN !!!!




YAKUZA
EYE's
NOMBRE : DESCONOCIDO
ALIAS : AKIRA TEZUKA ' TE ROMPE LA NUKA'
RESIDENCIA ACTUAL : DESCONOCIDA
PROFESION : MANGA RUNNER
CARGOS EN SU CONTRA : ASESINATO,
DESCUARTIZACION,INCENDIO PREMEDITADO
HABILIDADES Y PODERES PARANORMALES:
EXPERTO EN ARTES MARCIALES, TELETRANS-
PORTACION
EXTREMAR PRECAUCIONES ! !



SILENT MÖBIUS

MARCELO ROMERO

LEBIA MAVERICK

Tokio A.D 2028

Contra la oscuridad de la noche se recorta una sobredimensionada megalópolis hecha de acero y luces. En sus calles superpobladas, contaminadas y constantemente bombardeadas por lluvias ácidas, ocurren cosas extranas ; mixtura de anormalidad y malos presagios. Fenómenos inexpicables han comenzado a sucederse desde el principio del nuevo siglo y el número de casos se ha ido incrementando de manera exponencial con el paso del tiempo. La alta tecnología por sí misma poco puede aportar para resolver cosas que escapan a su orbe. Para develar esos enigmas se hace necesario recurrir a algo mas antiguo , algo que siempre ha acompañado al hombre cuando nada parece tener razón aparente ; la hechicería y los poderes paranormales.

Conjugando estas supuestamente irreconciliables disciplinas , un grupo de elite hace sus más grandes esfuerzos para contrarestar los ataques de enemigos sobrenaturales. Integrado únicamente por mujeres el AMP (**Attacked Mystification Police**) reune a combatientes bellas y peligrosas al mismo tiempo ; **Rally Cheyenne** ; enigmática lider del AMP dueña de una personalidad fría y capaz de mantenerse calma en las mas desesperadas situaciones , **Katsumi Liqueur** ; poseedora de místicos poderes y dueña de conocimientos



YUKI SAIKO



KIDDY PHENIL

que desconoce de donde provienen, **Nami Yamiguno** ; la más alta sacerdotiza de una tradicional orden japonesa de monjes ; **Kiddy Phenil** ; una Cyborg cuyos implantes cibernéticos la proveen de fuerza superior a la normal ; **Yuki Saiko** ; la mas jóven del **AMP** con latentes habilidades telekinéticas y por ultimo **Lebia Maverick** ; experta en informática y capaz de moverse en el ciberespacio como el mejor vaquero de consola. Juntas descubren que el origen de los misteriosos sucesos es la conjunción de la Tierra con universo paralelo llamado NEMESIS lugar del que proviene una invasión de espectros liderada por una entidad llamada LUCIFER HAWK , quién busca a **Katsumi** con intenciones solamente conocidas por él mismo.

KATSUMI LIQUEUR

Esta es la muy resumida síntesis de la obra más conocida de **Kia Asamiya**; 'SILENT MÖBIUS' ,trabajo que vió la luz a traves de **Haruki Kadokawa**. Originalmente creada como manga apareció en 1988 en la revista COMIC COMP perteneciente a la editorial **Kadokawa Shoten** y apoco tiempo de su debut se transformó en la historieta favorita de un gran número de adeptos. Como era de esperar el éxito generó una inagotable cantidad de merchandising que incluia muñecos de los protagonistas , modelos de los vehículos ,novelas y todo tipo de objeto que tuviera alguna relación con la serie.

Asamiya (creador de *Gunhed, Dark Angel , Compiler , Vragrant , Funpaira*) compuso un team de mujeres que se destacan tanto por ser hermosas y sexys como por ser excelentes guerreras ,y ese amalgama , pese al caracter machista de la sociedad japonesa , produjo una incansable demanda de aventuras de la hi - tech /misticas doncellas. Hasta el momento van publicados seis volúmenes ,y la excelente recepción de los mismos animó a **Kadokawa** a producir una adaptación animada que no se hizo esperar .


NAMI YAMIGUNŌ

SILENT MOBIUS - THE MOTION PICTURE

La película fue realizada en 1991 por medio de **Studio Tron**; la compañia de diseño de **Asamiya**, y contó con la participacion del director general y diseñador de personajes **Michitaka Kikuchi** , viejo companero de correrías del dibujante.

La acción esta basada en el quinto tomo de la edición japonesa de **Silent** en el que la protagonista central es **Katsumi Liqueur** quién todavía no ha ingresado al **AMP** y vive en un estado de feliz ignorancia de los poderes que anidan en su interior. Con la única preocupación de visitar a **Fuyuka**, su madre, que se encuentra muy enferma, **Katsumi** llega a Japón desde Miami y sin querer da con **Nami y Kiddy** que se encuentran en una misión. Ambas se dan cuenta de que ella es una persona fuera de lo común y le proponen unirse a la lucha contra los seres infernales o 'entidades' . Pero los argumentos de las policías de lo anormal son inconcebibles para la mente pragmática de **Katsumi** hasta que una serie de hechos la llevan a pensar que quizás la gente del **AMP** esté en lo cierto . La desaparición de **Fuyuka** del hospital en el que se encontraba recluída no hace más que agregar temores y enigmas.

El film tiene una calidad de

RALLY CHEYENNE



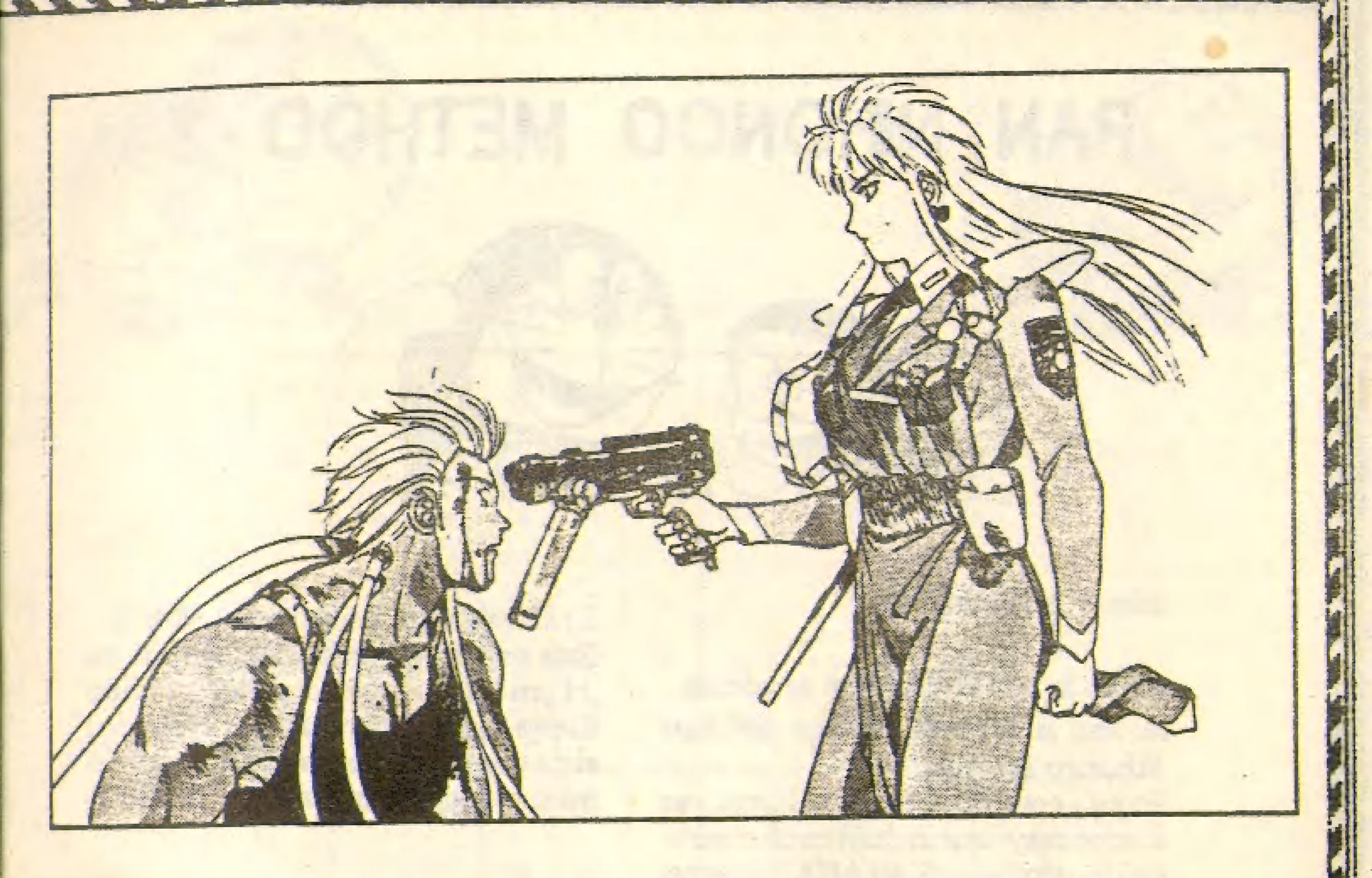
presentacion excelente con dibujos cuidados y una animación que no baja de *MUY buena*. Impresiona sobre todo el tratamiento de las luces y el detallismo y minuciosidad con la que estan dibujados los mechas (sorprende los primeros segundos donde se muestra el mecanismo interno de un arma al ser cargada con un cartucho) . Las naves y los vehiculos son de destacar y resaltan contra el fondo de una ciudad de diseño influenciado por *'Blade Runner'* y *'Akira'*.

Para los que siguen el manga es un *'Must'* , para los que buscan animacion de buena factura también. Una buena pelicula Cyberpunk en la que no falta casi nada : chicas ,mechas y entes enloquecidos surgiendo de las paredes.



SILENT MOBIUS II

La segunda película puede considerarse como una secuela a la primera y lejos de contar una nueva historia o plantear una situación distinta a la anterior realización la complementa y aporta detalles que nohabían aparecido hasta elmomento. En esta continuación tenemos a **Katsumi Liqueur** todavía renuente a ingresar al AMP y decidida a volver a su hogar en Hawai luego de los trágicos sucesos en los que descubrió sus poderes. Sin conformarse con la respuesta de **Katsumi**, las integrantes de la *Policía de Misterios Anormales* continúan tratando de convencerla para que se les una. La presencia permanente de **Kiddy y Nami** exaspera a la deprimida protagonista que intenta huir de sus cuidados y de



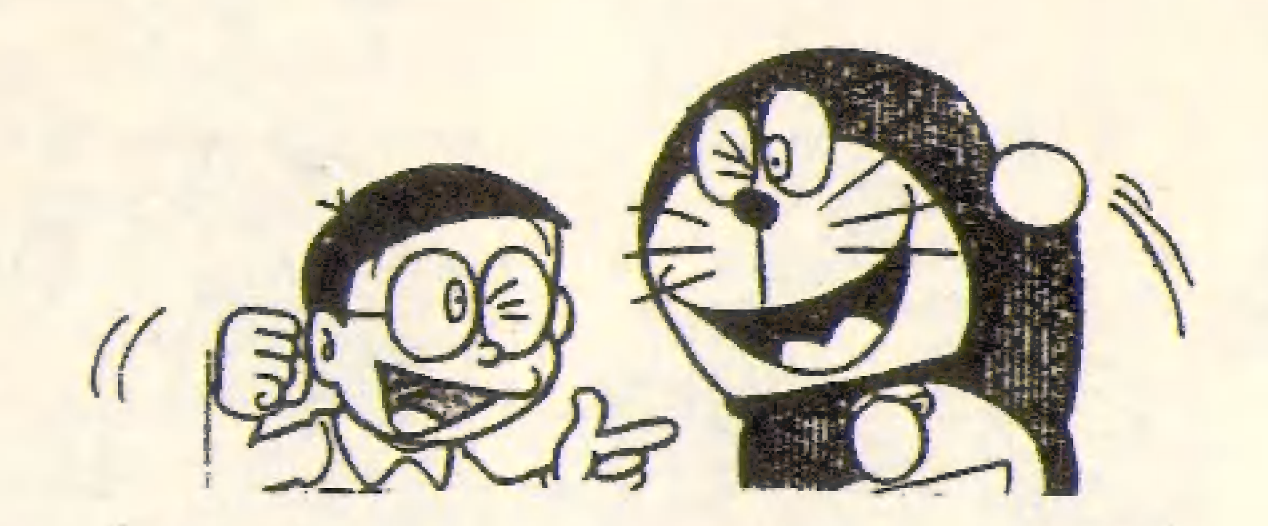
lo que estos significan.En un desesperado intento de escape se encuentra con una jóven ,casi una niña, que le brinda ayuda y refugio.Al verla, **Katsumi** es asaltadapor flashes de imágenes en los que se ve junto a la recién llegada enfundada en extraños uniformes.En cierto momento inquiere el nombre de la chica que la ha socorrido.Esta responde : **Yuki Saiko.** No lejos de allí una muchacha rubia y un anciano juegan al ajedrez en una vieja casa desde cuya ventana se ve un puente. Las piezas del tablero están trabajadas al detalle y asemejan personas diminutas.

No será revelado aquí el significado de las piezas,quienes son los que desarrollan la partida,que simboliza el puente, o de qué manera finalmente la hija de **Gigelf Liqueur** asume el lugar que le corresponde en la guerra contra **Lucifer Hawk.**

Baste decir que **SILENT MOBIUS - THE MOTION PICTURE - PART II** es un muy buen vehículo para presentar personajes que luego serán elementos fundamentales en el devenir de futuras historias,como el caso de **Roy de Vice** en los primeros minutos del film.

La calidad es inobjetable,con un diseño de personajes más en la actual línea de **Asamiya**,vale decir,más parecido a los trabajos de **Dark Angel** que en estos días realiza para la revista especializada **New Type** , y posee un ritmo que va 'in crescendo' hasta culminar en un final abierto el cuál promete una tercera parte de la que hasta el momento no se tienen noticias.

RAN NIHONGO METHOD 2



Minna , konnichiwa!!

Como lo que se promete se adeuda , he aquí la segunda entrega del *Ran Nihongo Method*.
En esta continuación las palabras van a ser pocasya que incluímos un cuadro con los símbolos KATAKANA como para que comiencen a practicar con ellos (Si quieren, claro).
Antes que nada , vale la pena tener presentes un par de conceptos importantes:

A) Generalmente las palabras que aparecen en KATAKANA están escritas en inglés o mejor dicho en la aproximación que los japoneses hacen del mismo , ya que al tratarse de un idioma en el que las sílabas compuestas casi no existen se buscan las formas más parecidas posibles al termino o vocablo original.
Para escribir MACROSS ,por ejemplo, como no hay un equivalente a la silaba CRO se valen de los símbolos que mas se asemejan fonéticamente que son KU y RO.
El resultado sonaria al oido mas o menos como 'MAKUROS'

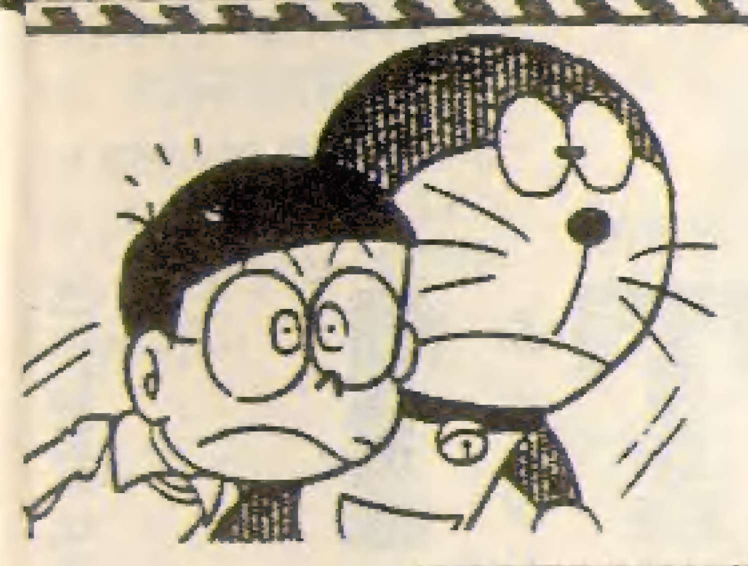
B) En nihongo , no existe la letra 'L'. Esta se reemplaza por las silabas ra ,ri ,ru ,re ,ro que no poseen sonido fuerte (como en 'rabia' por ejemplo) si no que se pronuncian con un sonido ms suave (como en 'madera' o ' María .

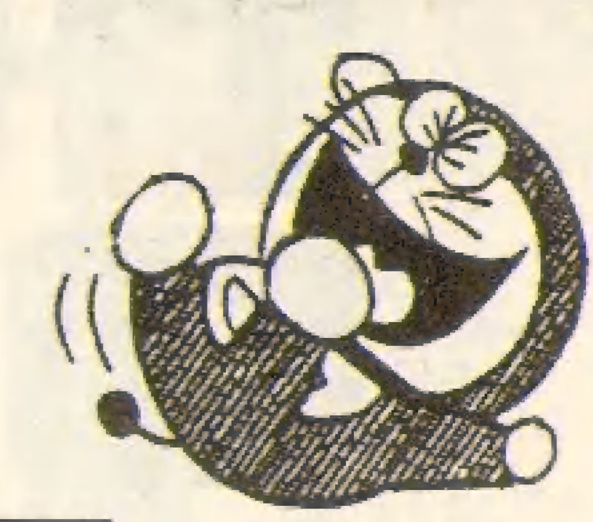
C) Todas las 'S' son reemplazadas por el simbolo 'SU' y las silabas 'SI' y 'CI' por el caracter 'SHI'.

En fin, no es tan difícil como parece. Lo más aconsejable es practicar primero escribiendo los rasgos hasta que quedan memorizados para recién tratar de leerlos en algún impreso. En el peor de los casos se pueden comunicar con nuestra redacción ya que tenemos agendados los números telefónicos de excelentes profesores e institutos de japonés.

Suerte y hasta la proxima!

MARCELO ROMERO

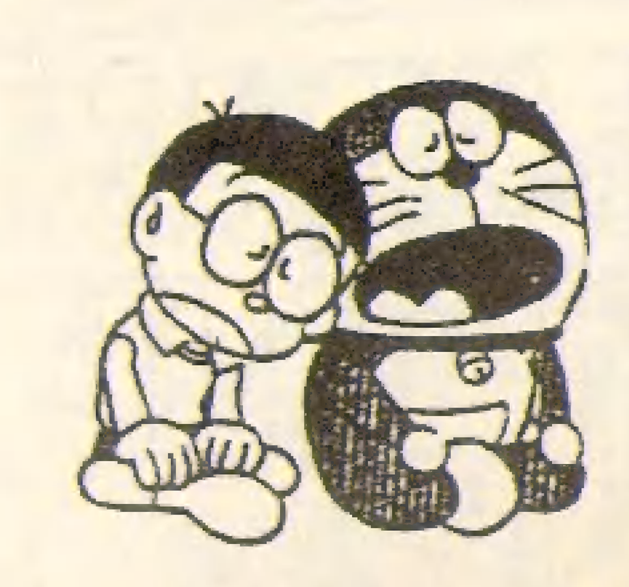





Katakaná — Iliraganá

ア あ a	カ か ka	サ さ sa	タ た ta	ナ な na	ハ は ha	マ ま ma	ヤ や ya	ラ ら ra	ワ わ wa	
イ い i	キ き ki	シ し shi	チ ち chi	ニ に ni	ヒ ひ hi	ミ み mi		リ り ri	ヰ ゐ i	
ウ う u	ク く ku	ス す su	ツ つ tsu	ヌ ぬ nu	フ ふ fu	ム む mu	ユ ゆ yu	ル る ru	ウ う u	
エ え e	ケ け ke	セ せ se	テ て te	ネ ね ne	ヘ へ he	メ め me		レ れ re	ヱ ゑ e	
オ お o	コ こ ko	ソ そ so	ト と to	ノ の no	ホ ほ ho	モ も mo	ヨ よ yo	ロ ろ ro	ヲ を o	ン ん n





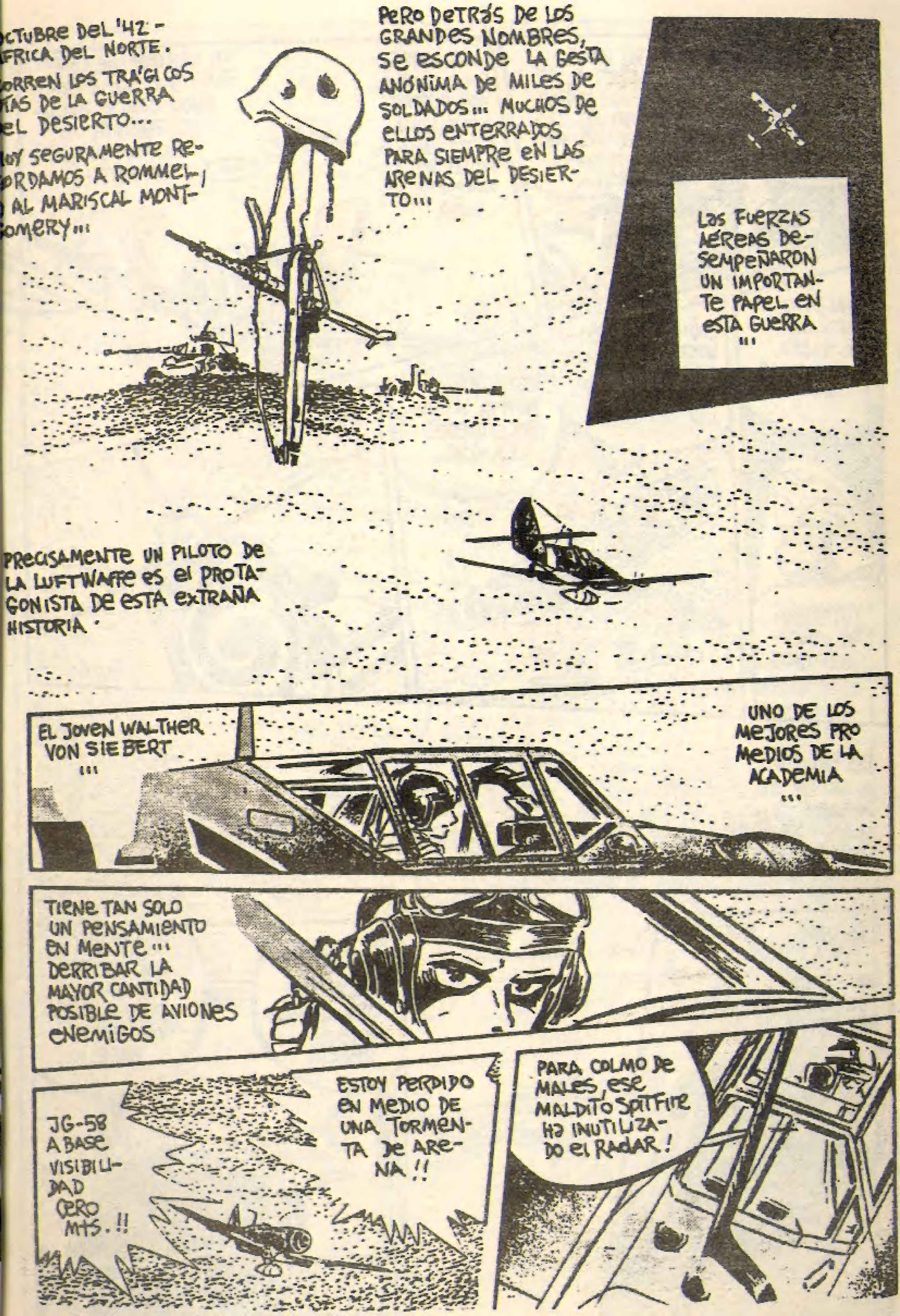
THE COCKPIT: 1

LEIJI MATSUMOTO PRESENTS

[What meaning is there to WAR? And what does PEACE mean——?! Men who fought with strong will and pride, at the front of the cruel war, deceased remaining nameless. Here's an untold story of warriors, who adored arms and loved even their enemy. Guiltless, is the vast forever clear sky——. Fireworks scattered high above, feeling their time shortening, warriors but still earnestly fought, and seated in the cockpit, vanished under the star far far away. Never will the warriors talk again···]

NEO BAIRES PRESENTA

TOUCH UP ART: CESAR PEREYRA



CTUBRE DEL '42 - FRICA DEL NORTE.
ORREN LOS TRÁGICOS ÍAS DE LA GUERRA EL DESIERTO...
OY SEGURAMENTE RE- ORDAMOS A ROMMEL, AL MARISCAL MONT- OMERY...
PERO DETRÁS DE LOS GRANDES NOMBRES, SE ESCONDE LA GESTA ANÓNIMA DE MILES DE SOLDADOS... MUCHOS DE ELLOS ENTERRADOS PARA SIEMPRE EN LAS ARENAS DEL DESIER- TO...
LAS FUERZAS AÉREAS DE- SEMPEÑARON UN IMPORTAN- TE PAPEL EN ESTA GUERRA ...
PRECISAMENTE UN PILOTO DE LA LUFTWAFFE ES EL PROTA- GONISTA DE ESTA EXTRAÑA HISTORIA.
EL JOVEN WALTHER VON SIEBERT ...
UNO DE LOS MEJORES PRO MEDIOS DE LA ACADEMIA ...
TIENE TAN SOLO UN PENSAMIENTO EN MENTE... DERRIBAR LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE AVIONES ENEMIGOS
JG-58 A BASE VISIBILI- DAD CERO MTS. !!
ESTOY PERDIDO EN MEDIO DE UNA TORMEN- TA DE ARE- NA !!
PARA COLMO DE MALES, ESE MALDITO SPITFIRE HA INUTILIZA- DO EL RADAR!

BIEN, AL MENOS TENGO UN TANQUE DE COMBUSTIBLE DE REPUESTO...

DE TODAS MANERAS, NO PODRÉ SEGUIR DANDO VUELTAS A CIEGAS MUCHO TIEMPO MAS...

LOS CAZAS COMO EL Me. 109 GUSTAV TIENEN UNA AUTONOMÍA DE VUELO RELATIVAMENTE ESCASA.

UN TANQUE DE COMBUSTIBLE SUPLEMENTARIO BAJO EL FUSELAJE PERMITE AUMENTAR SU RENDIMIENTO...

¡MALDITO INGLES! EL RADAR Y EL COMPAS ...

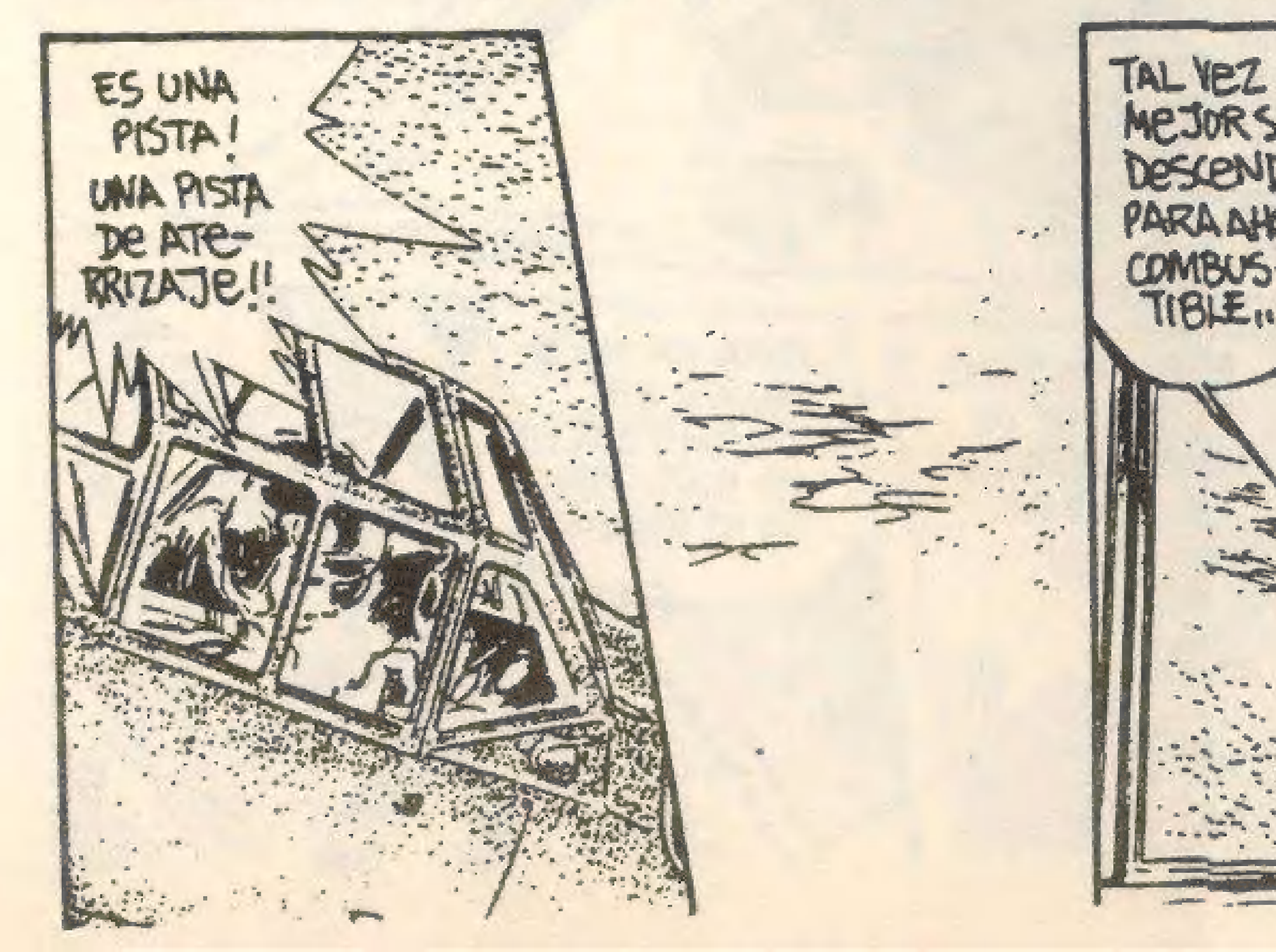
TOTALMENTE INUTILIZABLES !!

BUENO, WALTHER, NO PODIAS ESTAR PEOR ...

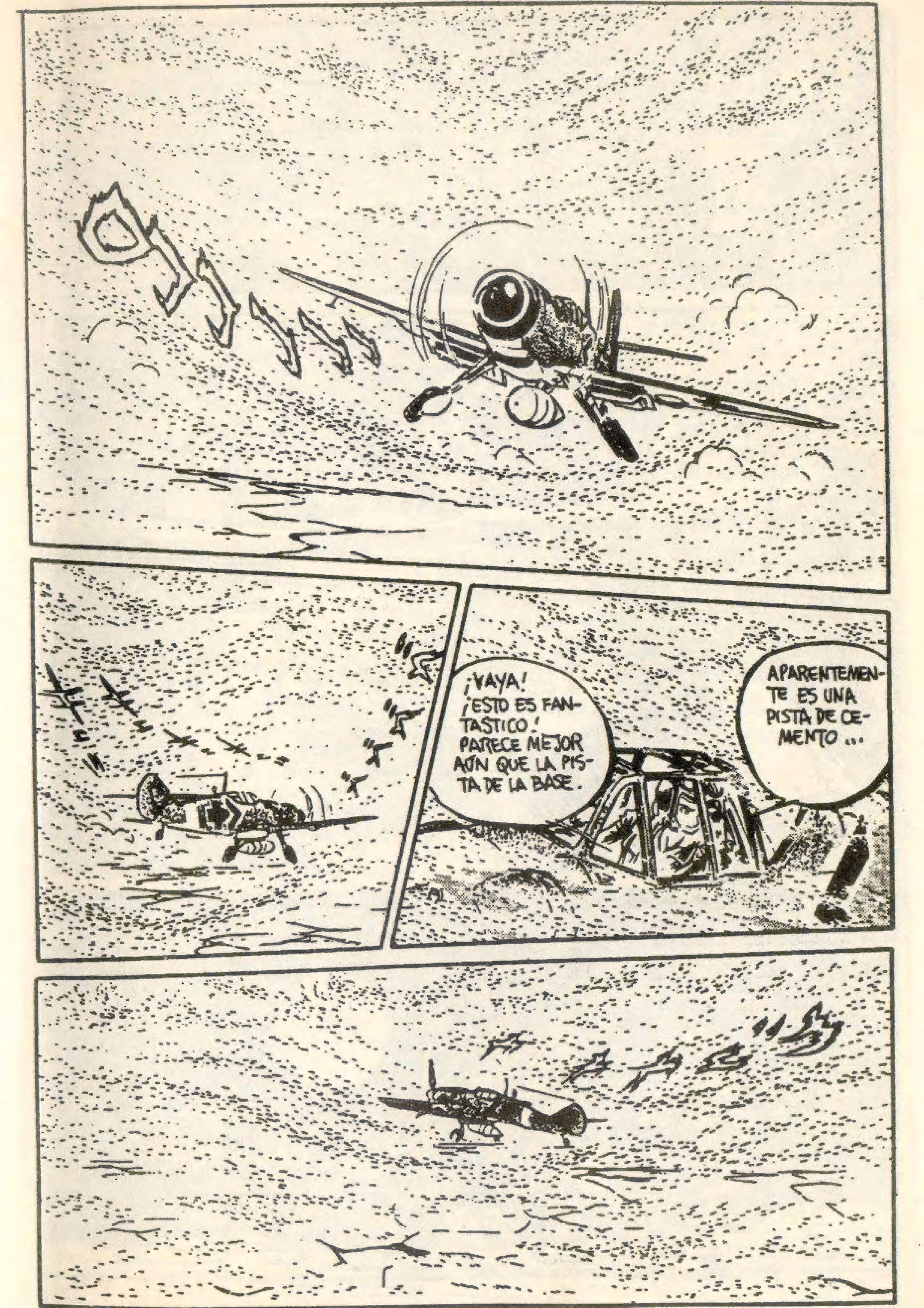
ESTA TORMENTA NO PARECE QUERER AMAINAR...

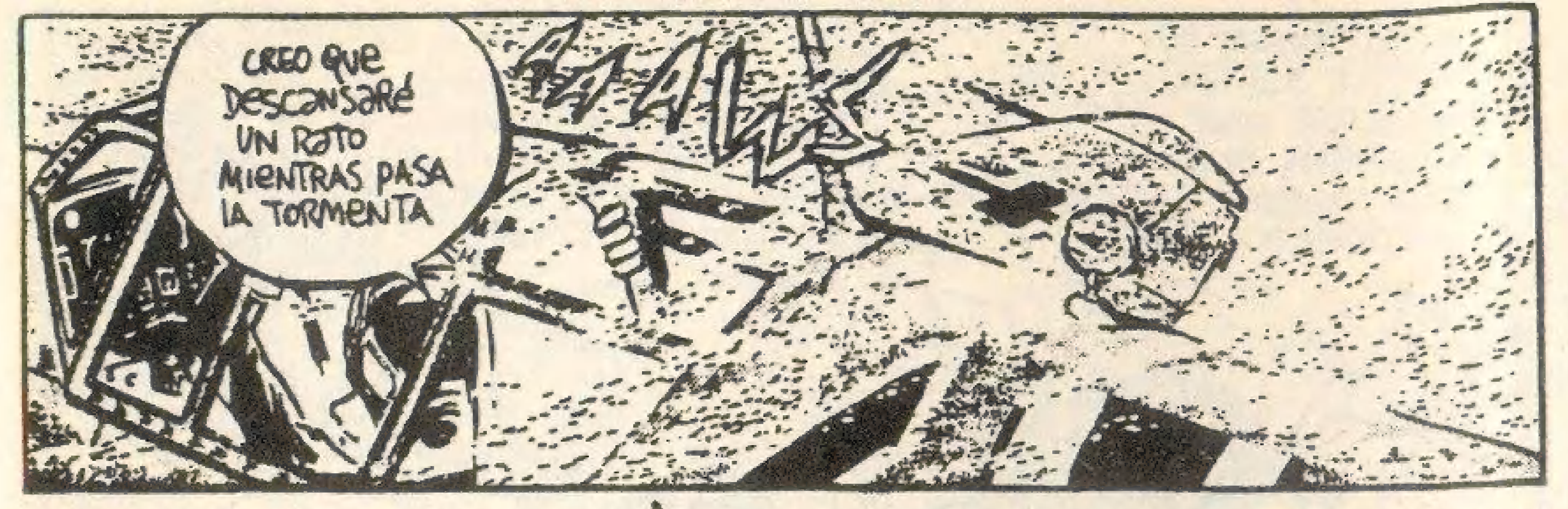
EH ?

DE PRONTO, ALGO EN EL DESIERTO LLAMA LA ATENCION DEL PILOTO ...






¡VAYA!
¡ESTO ES FANTASTICO!
PARECE MEJOR AÚN QUE LA PISTA DE LA BASE.
APARENTEMENTE ES UNA PISTA DE CEMENTO ...

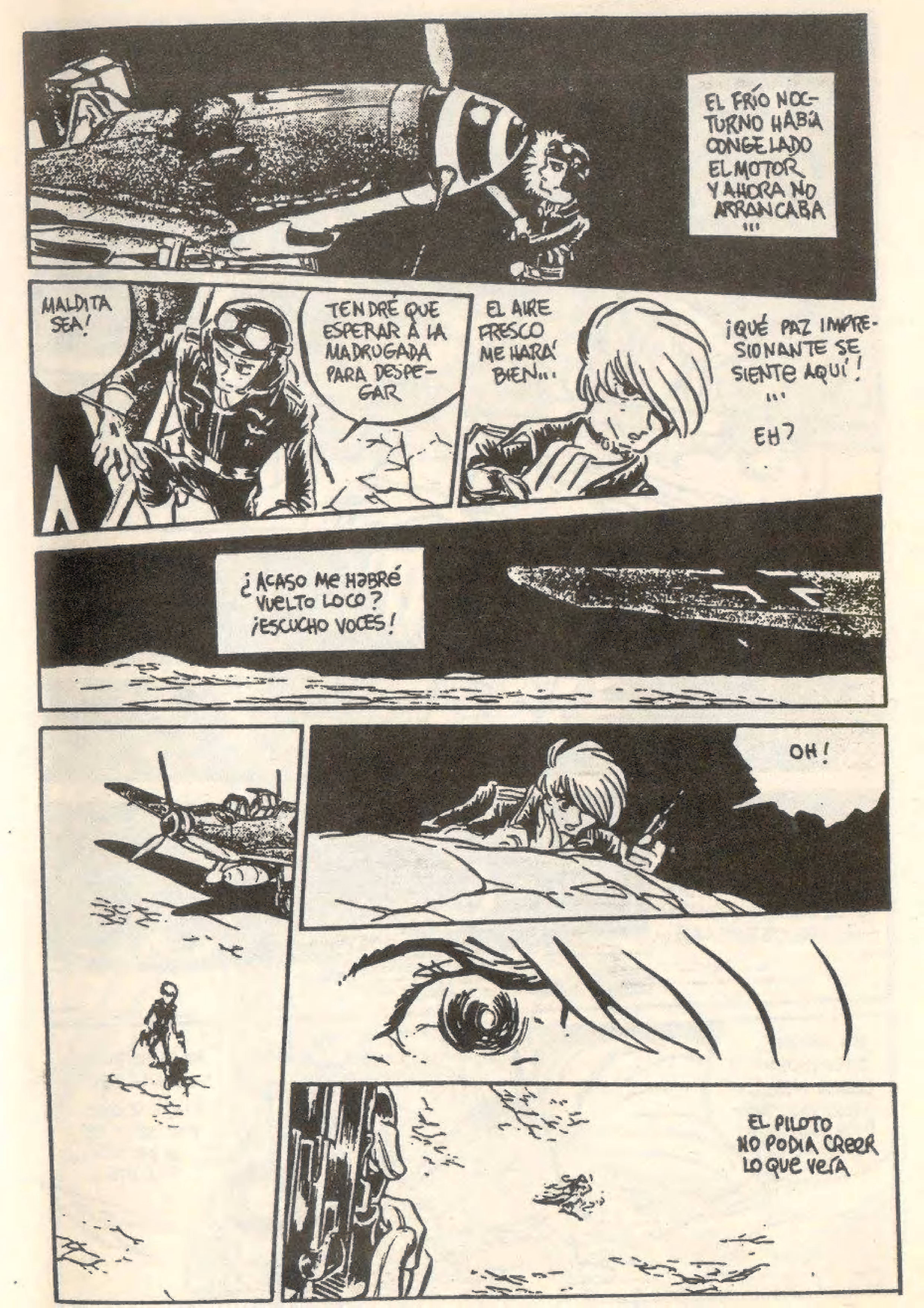


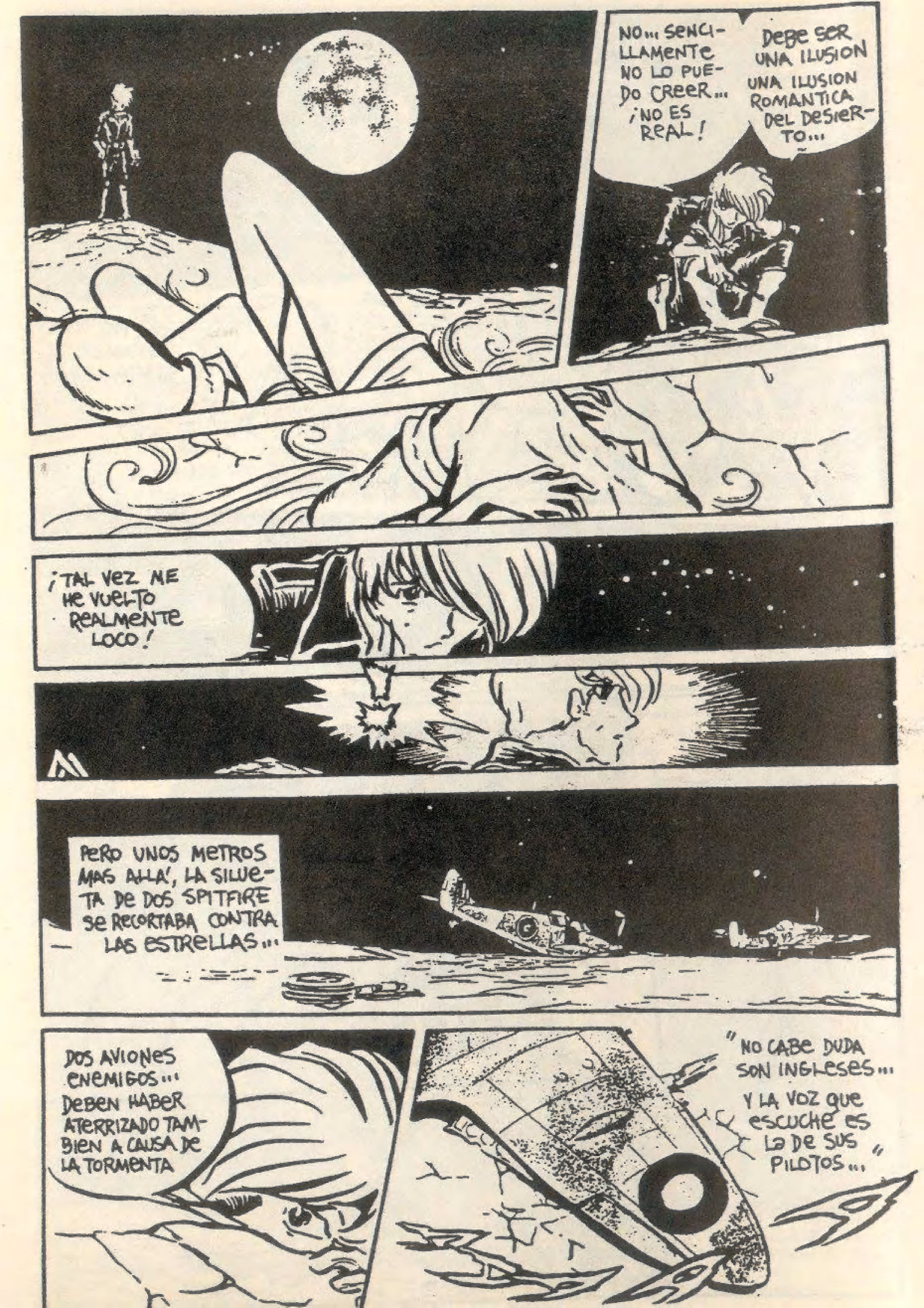
RENDIDO POR EL CANSANCIO, EL PILOTO CAYÓ EN UN PROFUNDO SUEÑO...

JAMÁS SABRÁ CUÁNTAS HORAS PASÓ ASÍ NI CUÁNDO EL VIENTO DEJÓ DE SOPLAR ...

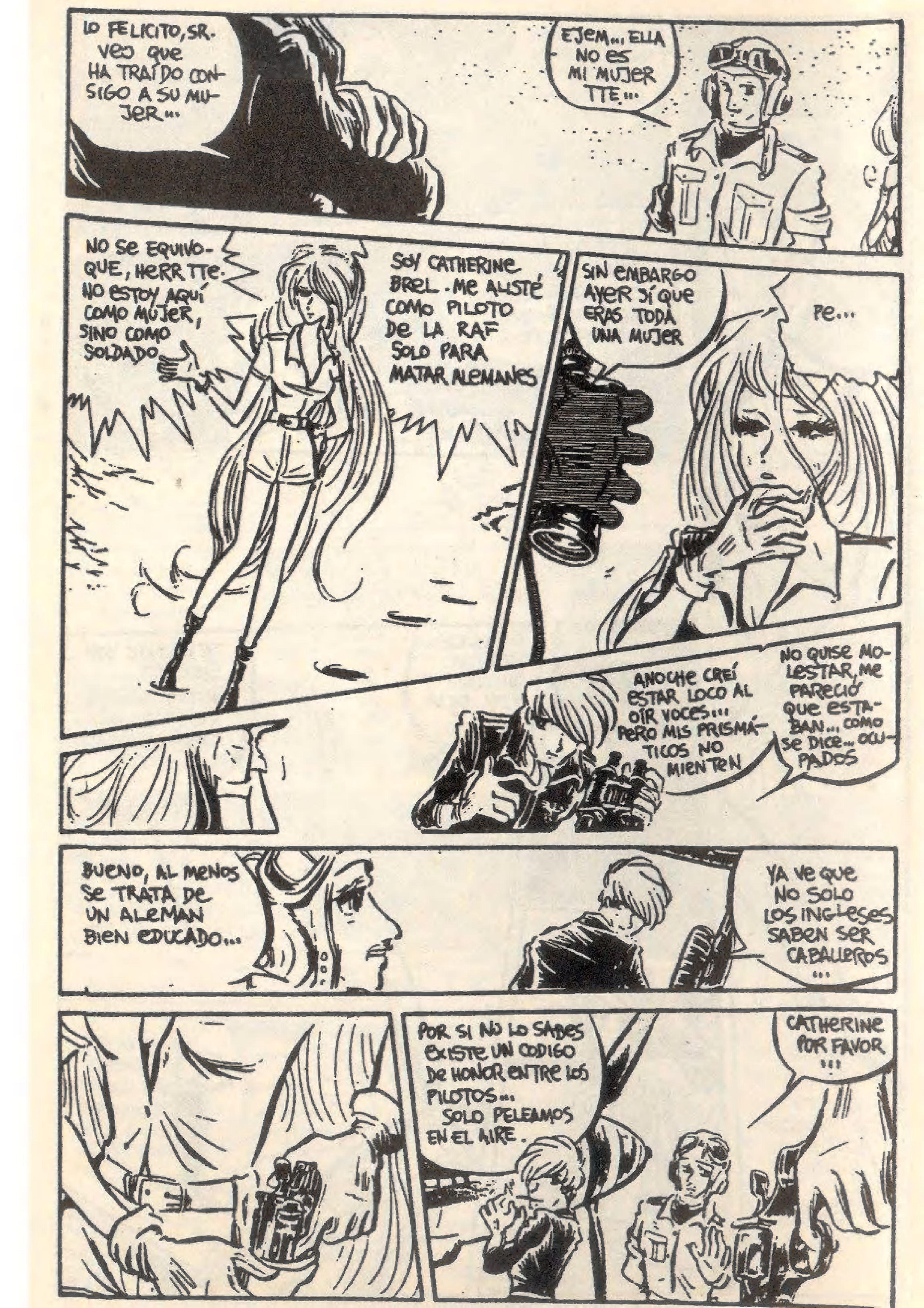
PERO CUANDO DESPERTÓ SE HALLABA RODEADO DE LA MÁS PROFUNDA OSCURIDAD SE REPROCHÓ A SÍ MISMO HABERSE DORMIDO ASÍ...



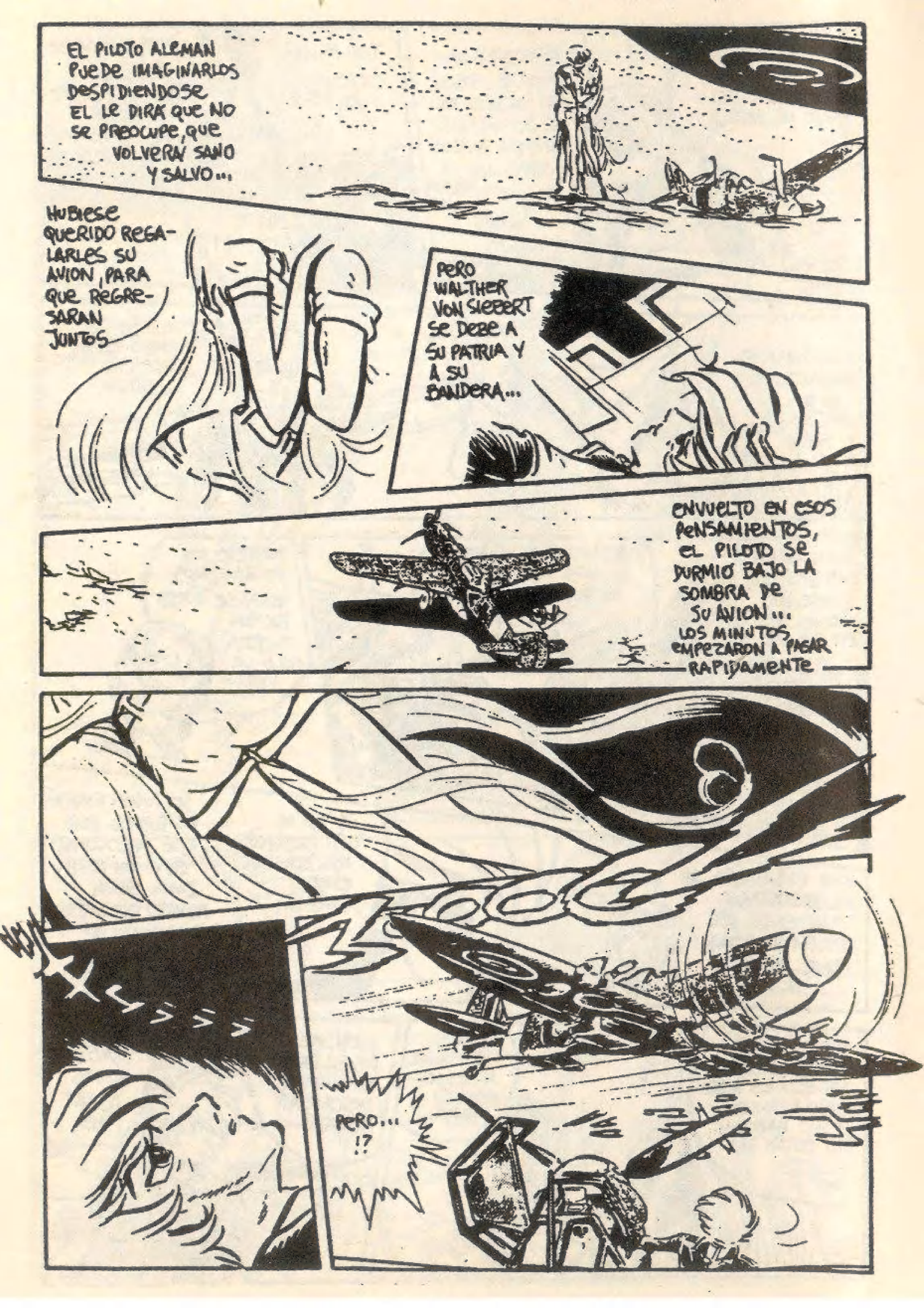

EL FRÍO NOCTURNO HABÍA CONGELADO EL MOTOR Y AHORA NO ARRANCABA ...
MALDITA SEA!
TENDRÉ QUE ESPERAR A LA MADRUGADA PARA DESPEGAR
EL AIRE FRESCO ME HARÁ BIEN...
¡QUÉ PAZ IMPRESIONANTE SE SIENTE AQUÍ! ...
EH?
¿ACASO ME HABRÉ VUELTO LOCO? ¡ESCUCHO VOCES!
OH!
EL PILOTO NO PODIA CREER LO QUE VEÍA

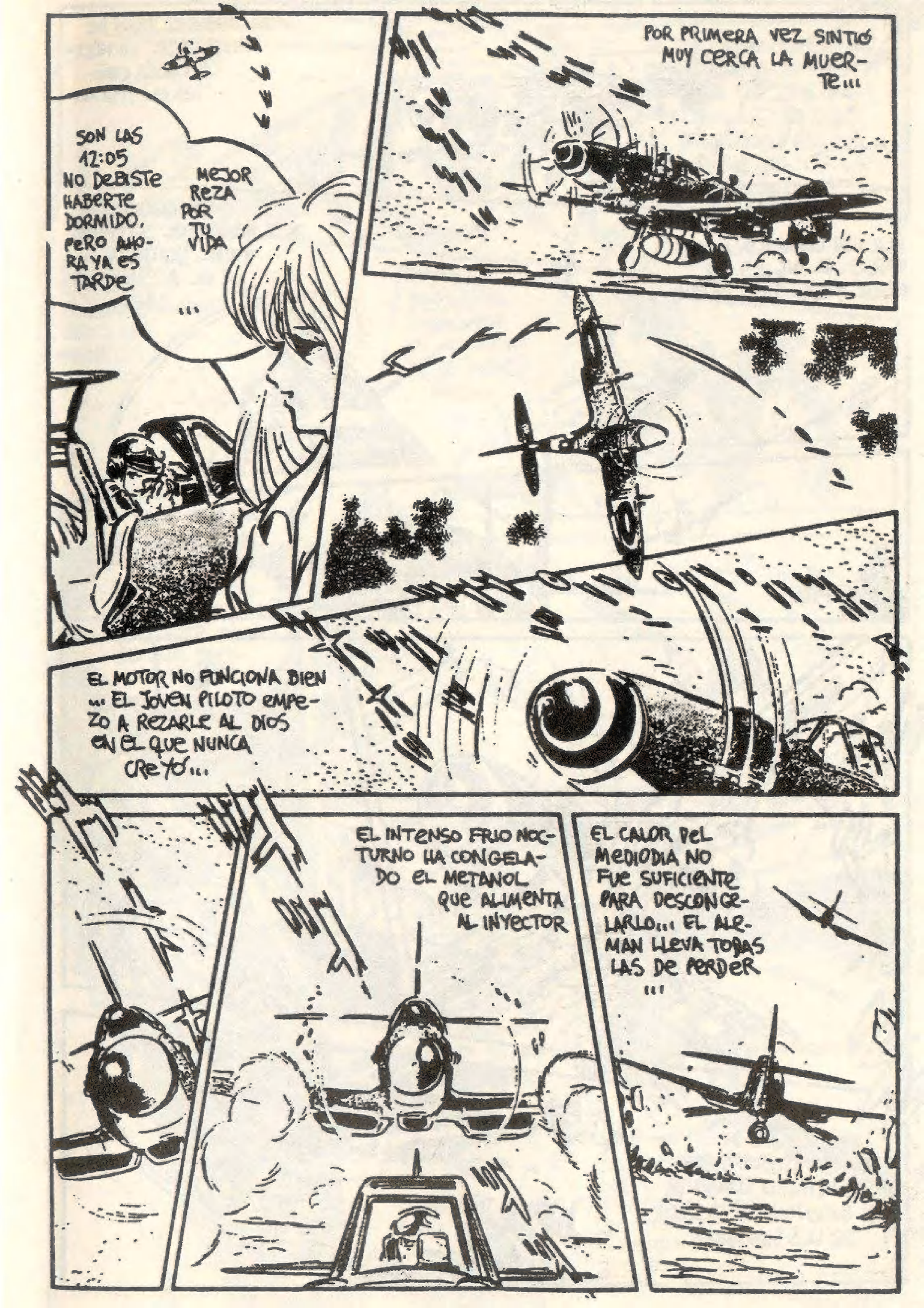

NO... SENCILLAMENTE NO LO PUEDO CREER... ¡NO ES REAL!
DEBE SER UNA ILUSION UNA ILUSION ROMANTICA DEL DESIERTO...
¡TAL VEZ ME HE VUELTO REALMENTE LOCO!
PERO UNOS METROS MAS ALLA', LA SILUETA DE DOS SPITFIRE SE RECORTABA CONTRA LAS ESTRELLAS...
DOS AVIONES ENEMIGOS... DEBEN HABER ATERRIZADO TAMBIEN A CAUSA DE LA TORMENTA
"NO CABE DUDA SON INGLESES... Y LA VOZ QUE ESCUCHE ES LA DE SUS PILOTOS..."

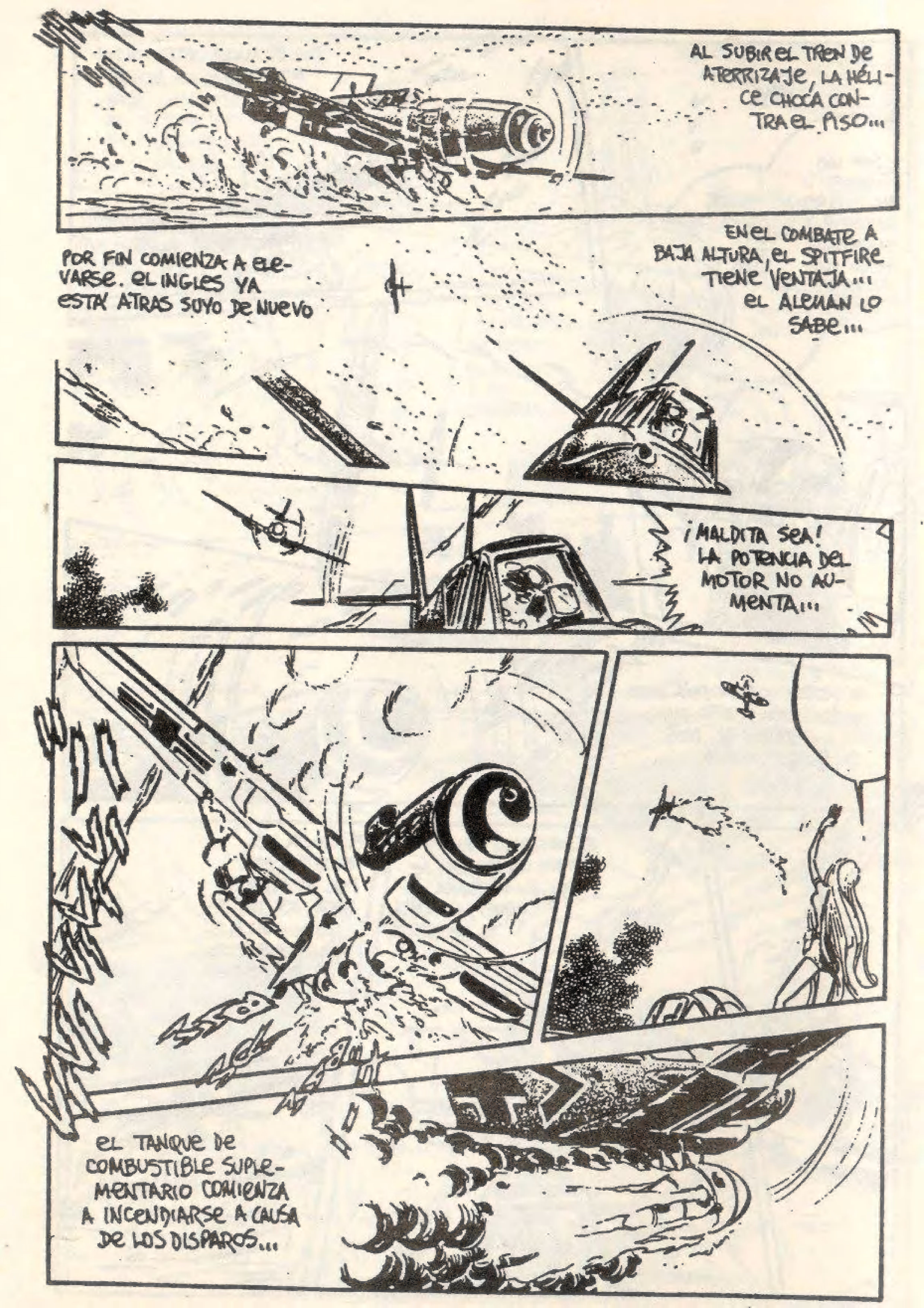

EN LA MAÑANA SE DARÁN CUENTA DE MI PRESENCIA...
NO VOY A MOLESTARLOS JUSTO AHORA ...
SI SE TRATARA DE TECNICAS DE GUERRA PSICOLÓGICA HABRÍA QUE ADMITIR QUE SON EFECTIVAS...
SOY EL CAPITÁN COX, WILLIAM COX, DE LA RAF
TENIENTE VON SIEBERT... HUBIERA QUERIDO SALUDARLO MAS TEMPRANO SR...

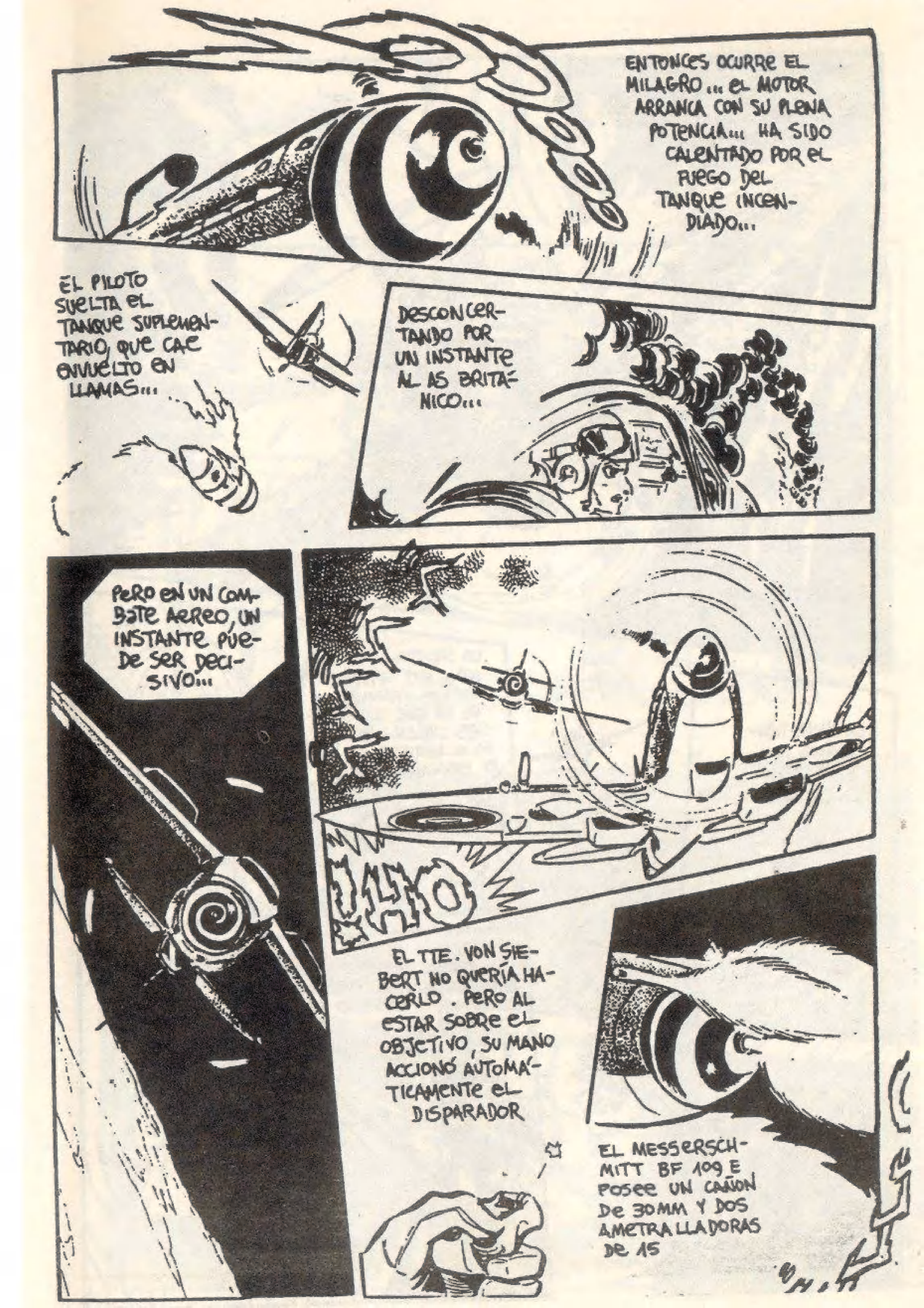

LO FELICITO, SR. VEO QUE HA TRAÍDO CONSIGO A SU MUJER...
EJEM... ELLA NO ES MI MUJER TTE...
NO SE EQUIVOQUE, HERR TTE. NO ESTOY AQUÍ COMO MUJER, SINO COMO SOLDADO
SOY CATHERINE BREL. ME ALISTÉ COMO PILOTO DE LA RAF SOLO PARA MATAR ALEMANES
SIN EMBARGO AYER SÍ QUE ERAS TODA UNA MUJER
PE...
ANOCHE CREÍ ESTAR LOCO AL OÍR VOCES... PERO MIS PRISMÁTICOS NO MIENTEN
NO QUISE MOLESTAR, ME PARECIÓ QUE ESTABAN... COMO SE DICE... OCUPADOS
BUENO, AL MENOS SE TRATA DE UN ALEMAN BIEN EDUCADO...
YA VE QUE NO SOLO LOS INGLESES SABEN SER CABALLEROS ...
POR SI NO LO SABES EXISTE UN CODIGO DE HONOR ENTRE LOS PILOTOS... SOLO PELEAMOS EN EL AIRE.
CATHERINE POR FAVOR ...

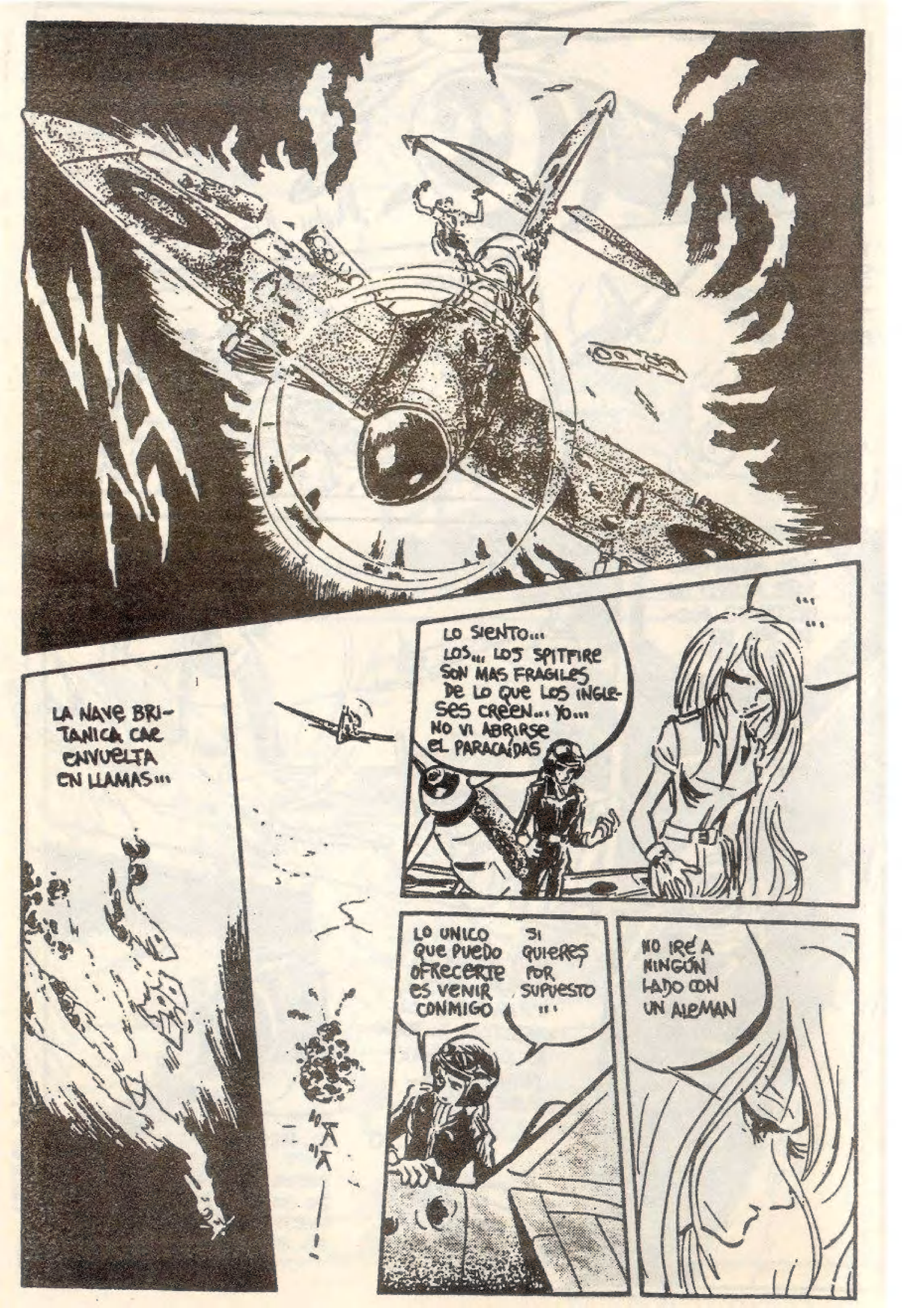

EL SUYO ES EL BF-109 E, VERDAD? ES MAS CHICO QUE EL MÍO.
AFORTUNADAMENTE, POSEE UN FILTRO EN EL MOTOR QUE IMPIDE QUE SE TAPE CON LA ARENA
Y SU AVION, ¿PUEDE VOLAR?
SÍ, PUEDE HACERLO. PERO EL OTRO NO PUEDE DESPEGAR... SE LE ROMPIÓ UNA RUEDA.
REGRESAREMOS JUNTOS NO VOY A DEJARLA AQUI
¡PUES YO NO PIENSO REGALARLES MI AVION!
BIEN, ENTONCES DESPEGAREMOS LOS DOS AL MISMO TIEMPO ...
DESGRACIADAMENTE, NO NOS QUEDA OTRA ALTERNATIVA, YA QUE NO NOS PODEMOS PONER DE ACUERDO
NOSTROS DOS PELEAREMOS ELLA SE QUEDARÁ EN TIERRA SOLO LE PIDO...
QUE CUALQUIERA SEA EL RESULTADO MANTENGA ESE CODIGO DE HONOR QUE MENCIONO...
ES UD. UN TIPO EXTRAÑO POR CONFIAR EN UN NAZI...
DE TODAS FORMAS NO TIENE PORQUÉ PREOCUPARSE... EN ESTA ZONA SERÁ PRONTO RESCATADA POR ALGUNO DE VUESTROS ESCLAVOS...
CIUDADANOS, QUERRÁ DECIR. ARGELIA ES TERRITORIO FRANCES Y SUS HABITANTES ESTÁN MUY FELICES ASÍ...
VAMOS, CATHERINE NO ES MOMENTO PARA...
BIEN, ME DISCULPARAN PERO VOY A DESCANSAR UN RATO...
NOS VEMOS A LAS 12:00 HS.


EL PILOTO ALEMAN PUEDE IMAGINARLOS DESPIDIENDOSE EL LE DIRA QUE NO SE PREOCUPE, QUE VOLVERA SANO Y SALVO...
HUBIESE QUERIDO REGALARLES SU AVION, PARA QUE REGRESARAN JUNTOS
PERO WALTHER VON SIEBERT SE DEBE A SU PATRIA Y A SU BANDERA...
ENVUELTO EN ESOS PENSAMIENTOS, EL PILOTO SE DURMIO BAJO LA SOMBRA DE SU AVION... LOS MINUTOS EMPEZARON A PASAR RAPIDAMENTE
PERO... !?

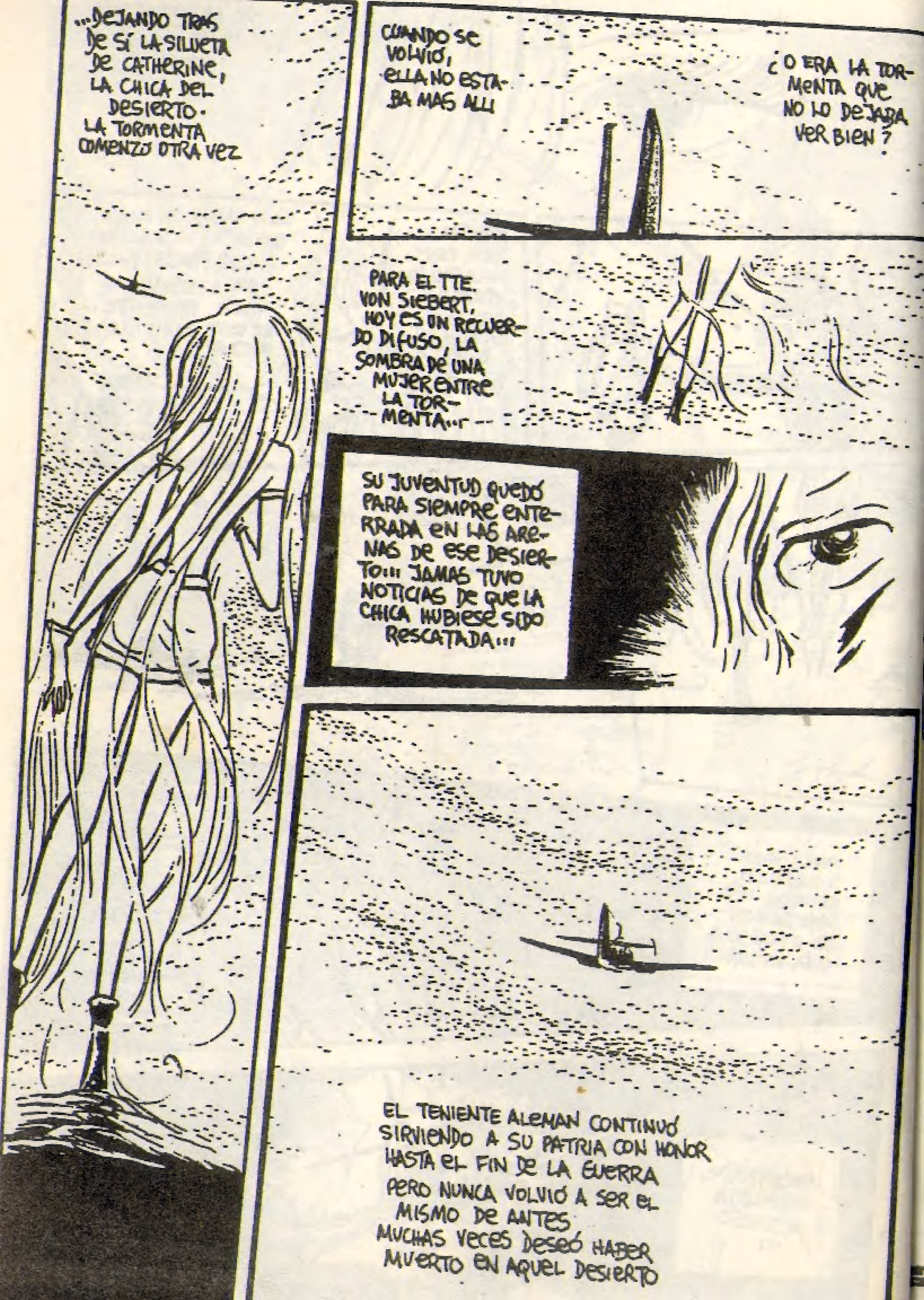

SON LAS 12:05 NO DEBISTE HABERTE DORMIDO. PERO AHORA YA ES TARDE
MEJOR REZA POR TU VIDA
...
POR PRIMERA VEZ SINTIÓ MUY CERCA LA MUERTE...
EL MOTOR NO FUNCIONA BIEN ... EL JOVEN PILOTO EMPEZO A REZARLE AL DIOS EN EL QUE NUNCA CREYÓ...
EL INTENSO FRIO NOCTURNO HA CONGELADO EL METANOL QUE ALIMENTA AL INYECTOR
EL CALOR DEL MEDIODIA NO FUE SUFICIENTE PARA DESCONGELARLO... EL ALEMAN LLEVA TODAS LAS DE PERDER
...


AL SUBIR EL TREN DE ATERRIZAJE, LA HÉLICE CHOCA CONTRA EL PISO...
POR FIN COMIENZA A ELEVARSE. EL INGLES YA ESTA ATRAS SUYO DE NUEVO
EN EL COMBATE A BAJA ALTURA, EL SPITFIRE TIENE VENTAJA... EL ALEMAN LO SABE...
¡MALDITA SEA! LA POTENCIA DEL MOTOR NO AUMENTA...
EL TANQUE DE COMBUSTIBLE SUPLEMENTARIO COMIENZA A INCENDIARSE A CAUSA DE LOS DISPAROS...


ENTONCES OCURRE EL MILAGRO... EL MOTOR ARRANCA CON SU PLENA POTENCIA... HA SIDO CALENTADO POR EL FUEGO DEL TANQUE INCENDIADO...
EL PILOTO SUELTA EL TANQUE SUPLEMENTARIO, QUE CAE ENVUELTO EN LLAMAS...
DESCONCERTANDO POR UN INSTANTE AL AS BRITÁNICO...
PERO EN UN COMBATE AEREO, UN INSTANTE PUEDE SER DECISIVO...
EL TTE. VON SIEBERT NO QUERÍA HACERLO. PERO AL ESTAR SOBRE EL OBJETIVO, SU MANO ACCIONÓ AUTOMÁTICAMENTE EL DISPARADOR
EL MESSERSCHMITT BF 109 E POSEE UN CAÑON DE 30MM Y DOS AMETRALLADORAS DE 15

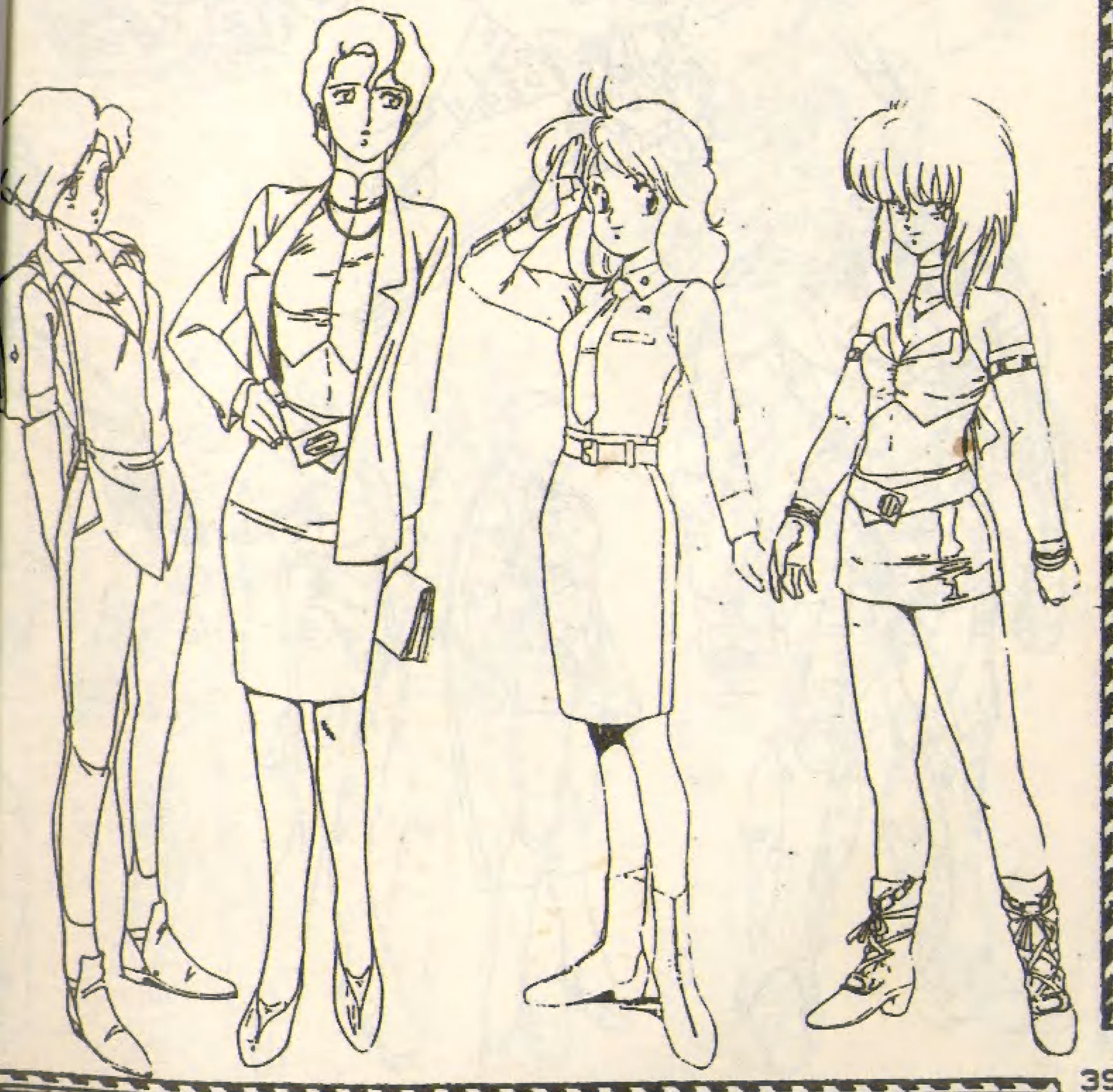

LA NAVE BRI-
TANICA CAE
ENVUELTA
EN LLAMAS...
LO SIENTO...
LOS... LOS SPITFIRE
SON MAS FRAGILES
DE LO QUE LOS INGLE-
SES CREEN... YO...
NO VI ABRIRSE
EL PARACAIDAS
...
...
LO UNICO
QUE PUEDO
OFRECERTE
ES VENIR
CONMIGO
SI
QUIERES
POR
SUPUESTO
...
NO IRÉ A
NINGÚN
LADO CON
UN ALEMAN

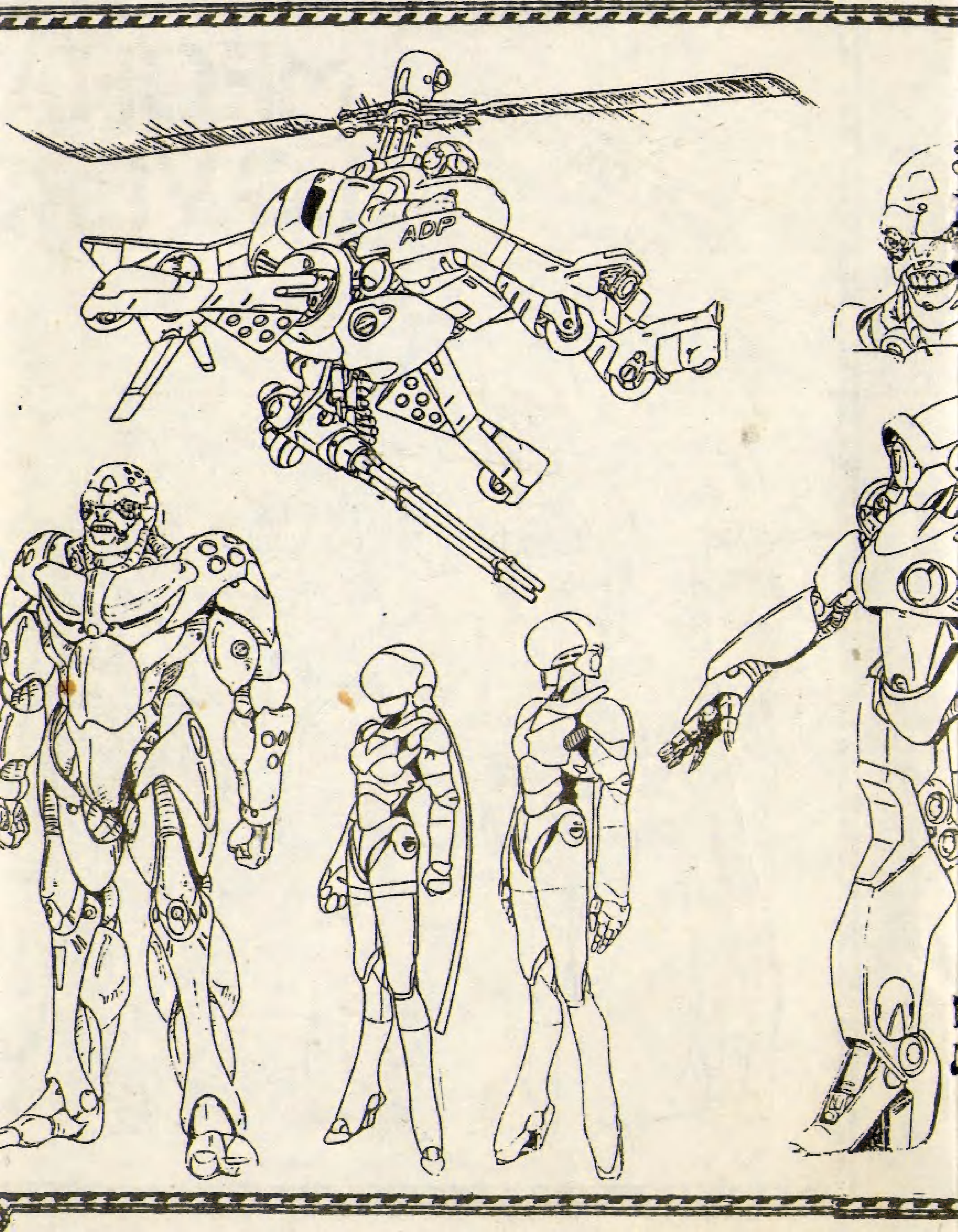

POR UNOS SEGUNDOS SE MIRARON EL TTE. SE ESTREMECIÓ...
EN LOS BELLOS OJOS DE LA JOVEN SOLO HABÍA ODIO Y VENGANZA...
TE HARÁ FALTA TÓMALA !!!
A PESAR DE TODO, ERES UN CABALLERO ¿VERDAD? USTEDES LOS HOMBRES
SOLO SABEN DE PELEAS, COMBATES ... SOLO SABEN MATAR, MATAR Y MORIR
VOY A ENSEÑARTE ALGO, TENIENTE... EN ESTE MUNDO HAY COSAS MEJORES
VEN AQUÍ...
NUNCA SABRÁ SI AQUELLO OCURRIÓ VERDADERAMENTE O FUE SOLO UNA ILUSIÓN
MAS TARDE, EL PILOTO DESPEGÓ !!!


...DEJANDO TRAS DE SÍ LA SILUETA DE CATHERINE, LA CHICA DEL DESIERTO. LA TORMENTA COMENZÓ OTRA VEZ
CUANDO SE VOLVIÓ, ELLA NO ESTABA MAS ALLI
¿O ERA LA TORMENTA QUE NO LO DEJABA VER BIEN?
PARA EL TTE. VON SIEBERT, HOY ES UN RECUERDO DIFUSO, LA SOMBRA DE UNA MUJER ENTRE LA TORMENTA...
SU JUVENTUD QUEDÓ PARA SIEMPRE ENTERRADA EN LAS ARENAS DE ESE DESIERTO... JAMAS TUVO NOTICIAS DE QUE LA CHICA HUBIESE SIDO RESCATADA...
EL TENIENTE ALEMAN CONTINUÓ SIRVIENDO A SU PATRIA CON HONOR HASTA EL FIN DE LA GUERRA
PERO NUNCA VOLVIÓ A SER EL MISMO DE ANTES
MUCHAS VECES DESEÓ HABER MUERTO EN AQUEL DESIERTO

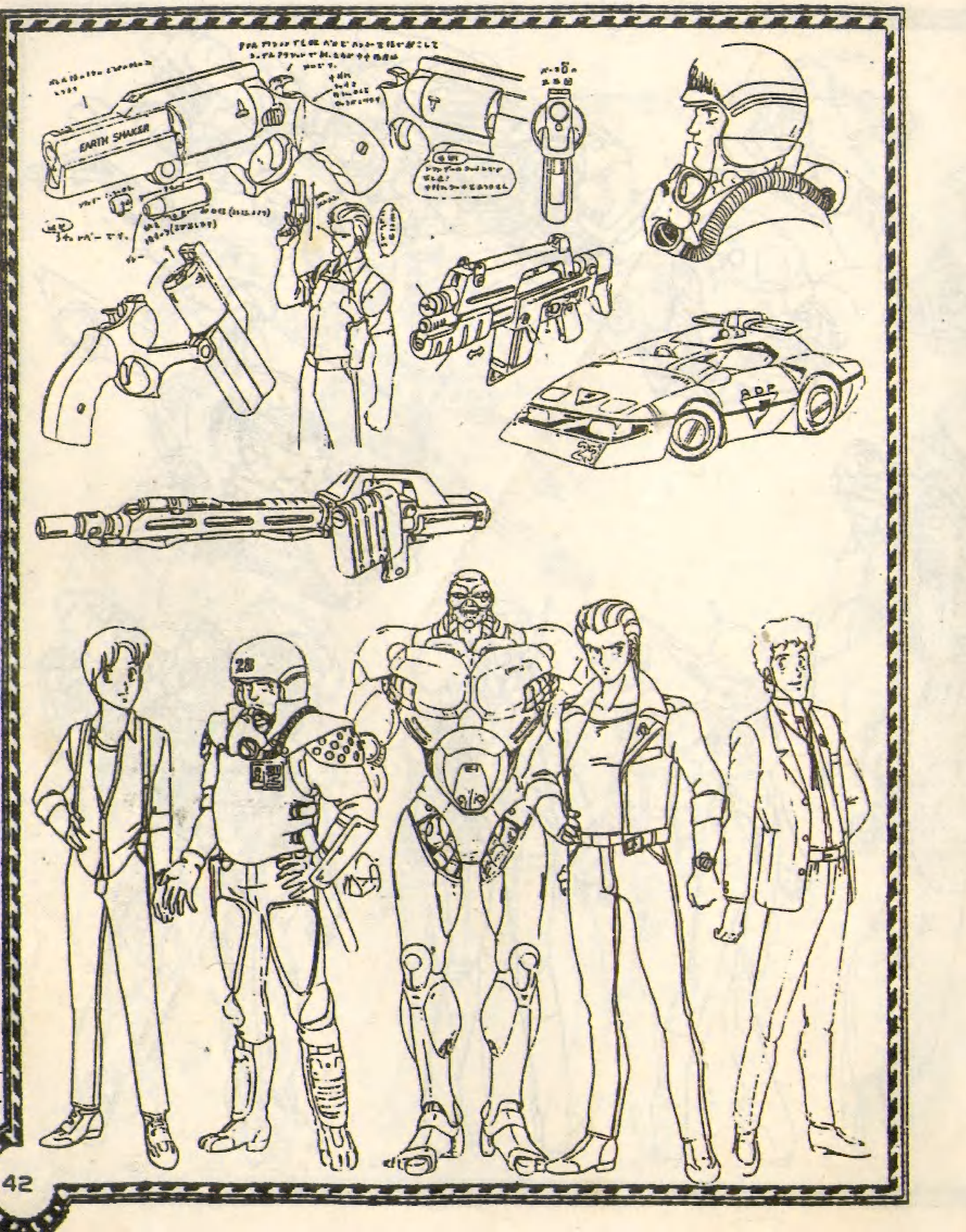
MECHA LOVERS

ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES
BUBBLEGUM CRISIS
MEGA TOKYO 2032-2033
THE STORY OF KNIGHT SABERS

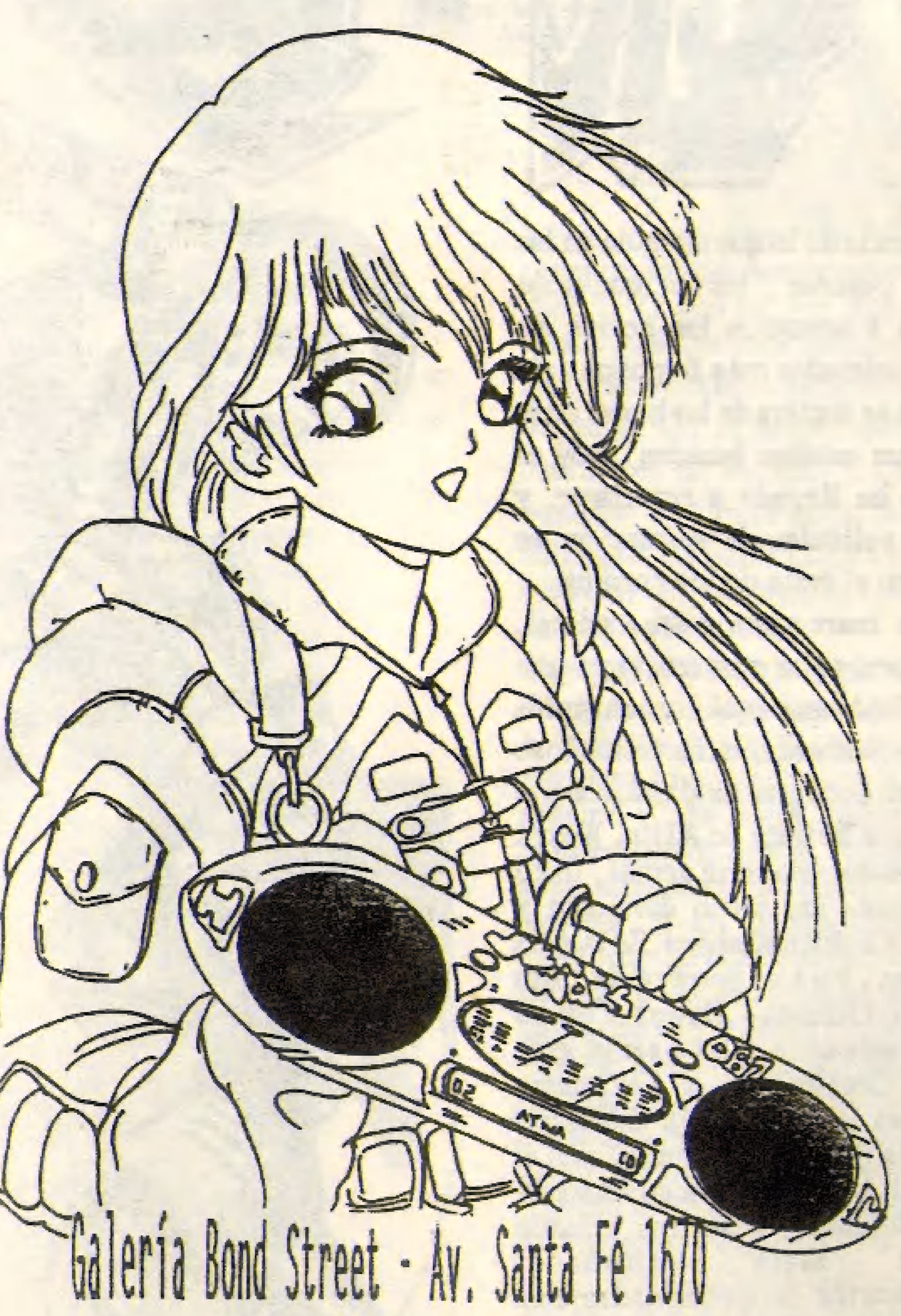



ADP


ADP-1


EARTH SHAKER
ADP
23

CYBERSPACE



HACENOS TU PEDIDO DE LASER DISCS DE DIBUJOS ANIMADOS !

Galería Bond Street - Av. Santa Fé 1670
Local 23 - (1060) Buenos Aires



GUNNM

A diferencia de lo que sucedía en las décadas pasadas , en las que solo llegaban a nosotros las series de dibujos animados más famosos , sin que nada se supiera de las historietas en las que estaban basadas , hoy el proceso ha llegado a revertirse, y muchas películas de animación se apoyan en el éxito de los comics.

En este marco,una obra radical, innovadora, se ha convertido en uno de esos fenómenos que crecenrápida y silenciosamente, transmitiéndose de boca en boca gracias al entusiasmo de los fans.Se trata de **Alita, Angel de Combate**, una serie genial , fruto de la mente del jóven dibujante y guionista **Yukito Kishiro**. En su país de origen , bajo el nombre de Gun Dream (Gunnm - Hyper Future Vision) esta serie resultó ser un gran suceso. Creada para el semanario **Business Jump**, de la editorial **Shueisha** (900.000 lectores) , en el año 1991 , hoy continúa publicándose semanalmente , y se han editado además siete volúmenes recopilatorios de aproximadamente 200 páginas cada uno; de los cuales se realizaron ya numerosas reediciones. .

LA HISTORIA

Todo comienza en el **Patio de los Desperdicios**, el basural de **Tiphares** (Zalem en el original), una ciudad que flota entre las nubes. El **Patio de los Desperdicios** es el hogar de los parias, de los desclasados. Allí conviven toda serie de marginales : mendigos , prostitutas , cyborgs (seres con cerebro humano y cuerpo biomecánico) , traficantes, mercachifles y un largo etc. En medio de esta fauna se mueve **Daisuke Ido** (Ito) , un cyber-cirujano , quien recorre los basurales en busca de piezas útiles para reparar a los androides . Una mañana encuentra una cabeza de robot femenino. Feliz con el hallazgo , **Daisuke** le pone un nombre (**Gally** en la versión japonesa , **Alita** en la traducción de Viz) , y decide consagrarse a darle un cuerpo. Primero el torso , luego los brazos ; poco a poco el cirujano va reconstruyendo el cuerpo de la jóven. Pero dónde consigue **Daisuke** las partes con las que repara a esta niña sin pasado? . Acaso es cierto que las



DAISUKE, EL CYBERCIRUJANO
CON EL SIMBOLO DE TIPHARES
EN LA FRENTE.
POR LAS NOCHES UN DESPIADADO
BOUNTY-HUNTER...

compra en los desarmaderos como dice ? . O son tal vez fruto de esas misteriosas salidas nocturnas?

Alita también se lo pregunta y decide seguirlo. Así se entera que quién la bautizó es un asesino a sueldo , un cazador de criminales, a los que entrega a la **Factoría 33** a cambio de microchips , la moneda más valiosa de este submundo.

Salvando la vida de **Daisuke** una noche de cacería , **Alita** descubre su poder en la pelea , y decide a su vez hacerse cazadora, lo que provoca la furia del médico : ' *Yo no te extraje de las basuras para que te conviertas en una máquina militar... Lo hice porque vi en tí algo hermoso... Combatir es una cosa horrible , lo último a lo que quisiera que te dedicases!* ' . Pero **Alita** quiere decidir por sí misma cuál será su destino , y se lanza a las calles. Es el conflicto central de la historia : el crecimiento y la búsqueda de la propia identidad. **Alita** sigue una poderosa voz interior , casi un instinto que la guia . Ella quiere a **Daisuke** , es lo único que tiene. Pero aún a costa del dolor deberá encontrar su propio camino.

EL AUTOR

Hasta aquí hemos hecho una somera introducción a una de las historietas más originales del mangá actual. Tal vez ahora sea el momento de saber algo acerca de su autor.

Yukito Kishiro se hallaba cursando sus estudios secundarios cuando resultó ganador del premio al *Artista Revelación* de la revista Shonen Sunday, en el año 1984. Sin embargo, en vez de aprovechar estas puertas que se le abrían de par en par, prefirió terminar sus estudios e ingresar a una escuela de arte mientras se ganaba la vida repartiendo periódicos a domicilio.



Al referirse a aquella época, **Kishiro** confiesa modestamente que no se hallaba totalemente satisfecho con el nivel de su trabajo. A pesar de estar conforme con sus dibujos, no tenía una idea muy clara de como contar una historia. '*No había nada importante que pensara que valiera la pena ser contado*'.

Cuatro años más tarde, **Kishiro** publica su segunda historia unitaria, **Kaiypsei**, una historia de horror, que le valió una mención de honor y la oportunidad de firmar contrato con **Shueisha**, la editorial para la que más tarde creara su mejor personaje.

Alita nació en realidad como uno de los personajes de **Reimeika**, su tercera historia, ahora para **Shueisha**, la cual no fue publicada. A los editores les gustó aquel personaje (se trataba de una jóven mujer policía) y le pidieron que realizara una nueva historia protagonizada por esa chiquilla de cabellos rebeldes. Meses después apareció por fin el mangá que hoy todos conocemos.

Quizás su propia vida haya sido la principal influencia en la concepción de su particular mundo imaginario. Cuando era niño, su padre lo llevaba con él en sus incursiones por los desarmaderos, donde recolectaba piezas para su buggie...' *Disfrutaba realmente aquellos paseos. Aún hoy encuentro aquel nostálgico placer al pasar el rato entre los restos de algún auto abandonado' . Los coches nuevos parecen estar aguardando la ocasión para pasarte por encima'*

Su opinión del mundo de la tecnología es muy particular .' Hoy por hoy ,el mundo está lleno de cyborgs,seres a los que sacas del pequeño espacio que dominan y se

sienten totalmente incapacitados.Odio los mundos dirigidos ; una parte de mí se hallaría muy feliz viviendo en un mundo como el de **Mad Max** *(risas). Hablando en serio .y considerando la ocasión desde un punto de vista ideológico ,estoy en contra de la idea de los cyborgs.Pero el avance de la tecnología es inevitable. En Alita he tratado de poner acento en los beneficios de los adelantos científicos ,más que en hacer algún tipo de juicio político'.*



Así habla **Yukito Kishiro**,el mismo que de niño jugaba con un muñeco G.I Joe al que llamaba *Cyber-One*,y al que desarmaba para reemplazar sus piezas por otras más adecuadas a su imaginación.El mismo que a la salida del colegio corría a ver los dibujos animados y no se perdía un sólo episodio de **Gundam,Xabungle** o **Votoms**.*'Aquellas series de la edad dorada de la animación tuvieron un poderoso efecto sobre mí'.*



YUGO, UN PENDEJO QUE SE LA BANCA

Yukito Kishiro ha seguido de cerca la tarea de quienes llevaron su complicado mundo a la pantalla.Se muestra satisfecho con el resultado .

'Realmente creo que son medios bien diferentes.En general pienso que es un buen trabajo , aunque uno siempre encuentra detalles...una voz que no te convence; esto,lo otro...Pero ,en fin,no se puede hacer todo solo ,no? (risas). La verdad es que cuando vi el trabajo terminado no dejaba de exclamar cosas como 'Whao!,es en colores!' o 'Whao!, se mueve!'



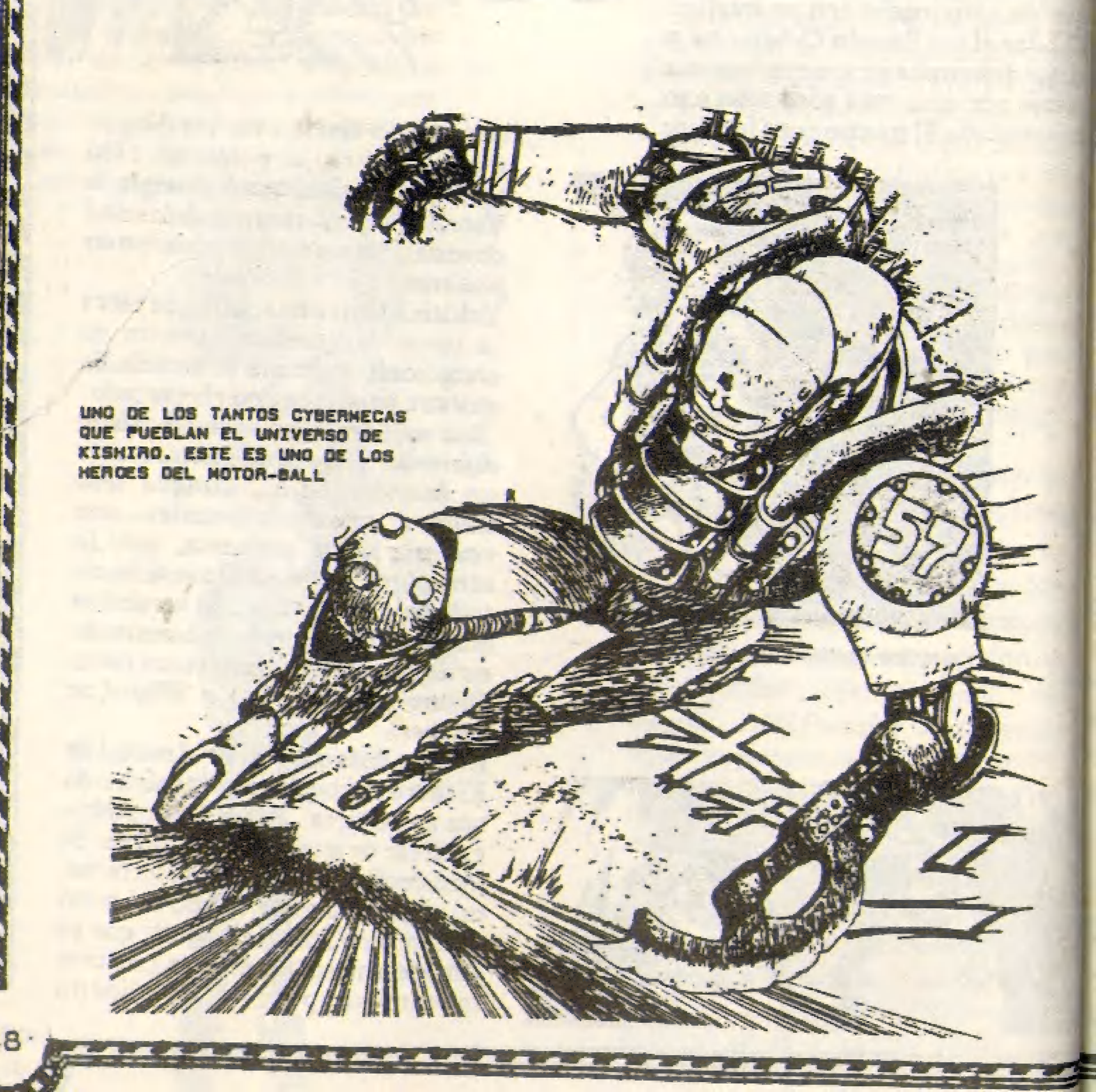
No cabe duda que adaptar el mangá de **Kishiro** al dibujo animado habrá sido una ardua tarea . Su estilo se podría calificar de artesanal o detallista. Si bien combina toda clase de técnicas, no es precisamente el tipo del trazo rápido, sino más bien aquel que se detiene en cada viñeta.Sus criaturas mecánicas poseen un diseño

elaborado y complejo,lo mismo que los backgrounds. Sus dibujos van enriqueciéndose en detalles y preciosismos capítulo a capítulo, y su estilo se afianza a medida que crece la historia. Podríamos hablar de todo un profesional que no ha perdido las virtudes ni el sabor del artista under.

Tan compleja gráfica no es precisamente la más sencilla de animar ,sin embargo, un súper equipo lo ha conseguido.

LOS OVA

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores ,el resultado obtenido por este grupo de dibujantes ,guionistas y musicalizadores es realmente sorprendente. En el aspecto técnico ambos OVA fueron realizados por la afamadas empresas de animación KSS Inc y MOVIC ,con **Hiroshi Fukutomi** como director y



UNO DE LOS TANTOS CYBERNECAS QUE PUEBLAN EL UNIVERSO DE KISHIRO. ESTE ES UNO DE LOS HEROES DEL MOTOR-BALL



Nobuteru Yuki como diseñador de personajes.

En lo que se refiere a la trama ,se ha respetado la escencia de la historia original.Como es habitual en los casos de series tan extensas,se han obviado algunas situaciones ,abreviando el relato.Pero por otro lado se han incluido nuevos personajes que enriquecen el guión : sin duda alguna la introducción de la bella **Chiren**,ex mujer de **Daisuke**,ahora convertida en su más ambicioso rival,es todo un hallazgo.Le confiere un tono más adulto a la historia.

Ese quizás sea el mayor mérito de esta producción.Han logrado transmitir la misma atmósfera densa,violenta y opresiva que se respira en la obra original.

Varias secuencias han sido fielmente tomadas del mangá,como la escena en que **Daisuke** encuentra la cabeza de la niña en el basural, las salidas nocturnas del cirujano,las actividades clandestinas de Yugo y su trágico final,y muchas otras; toda ellas reforzadas por una climática y moderna banda sonora,al mejor estilo **Jan Hammer.**

Los colores juegan un papel

importante ,como en las tres secuencias consecutivas de **Alita** en acción,descuartizandocriminalesuno tras otro ,cada una realizada en un tono diferente.

El estilo de los dibujos es bastante distinto al de **Kishiro**.Líneas agudas ,quebradas,angulares; figuras más longilíneas.De todas formas,no se trata del clásico estilo de la mayoría de las producciones actuales ,sino más bien de una línea personal,definida ,por cierto muy estética y adecuada a la historia.

Los personajes de **Daisuke**,**Gonzu** ,**Vector** y los cazadores de recompensas han sido adaptados a la perfección.

Alita no salió tan beneficiada.Se la ve un tanto desproporcionada,más pequeña, y su conducta también es un poco más infantil,sobre todo al principio del primer capítulo.

Este primer episodio ,**Rusty Angel**, narra el hallazgo de **Daisuke**,la fascinación de **Alita** con **Yugo**, un niño que mata por las noches para juntar dinero y así poder llegar a **Tiphares**; la crisis **Daisuke-Alita**,la aparición de **Chiren**.**Bukaku** , un desquiciado cyborg que busca vengarse de **Alita**,ha sido transformado en **Grewcica**,una versión lamentable del malvado cyborg del mangá; otro de los puntos flacos de este dibujo animado,todo hay que decirlo.Concluye con el enfrentamiento final ,bastante impresionante, aunque no tan logrado como en el papel. Un punto a favor,sin embargo,es la voz original del gigante come-cerebros,especialmente cuando remata sus párrafos con un '*Baby*'.

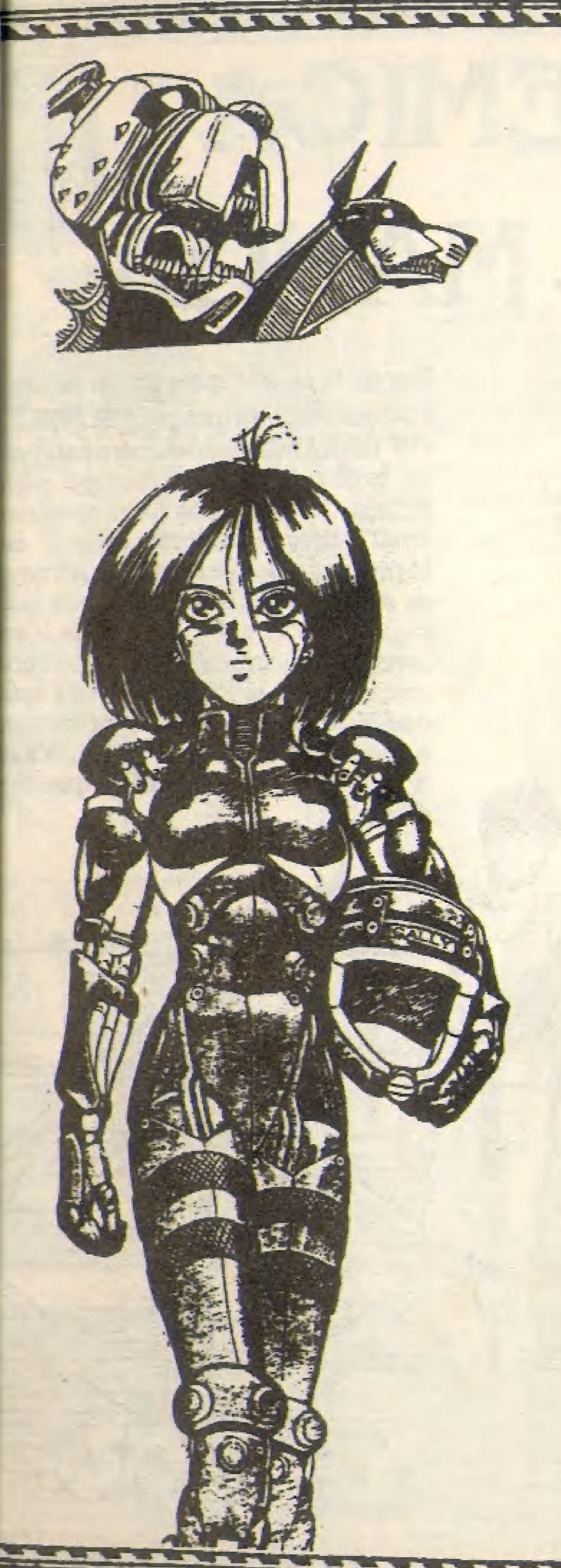
El segundo episodio **Tear Sign**,nos



VECTOR, SUCIO Y VIL TRAFICANTE DE ORGANOS

ALITA TOTALMENTE DESCONTROLADA





relata la trágica historia de **Yugo**,la desesperación de **Alita** enamorada ,y el patético final del pobre niño,con algunas vueltas de tuerca interesantes,que gravitan en la participación de **Chiren** y su juego ambiguo.Un desenlace emocionante ,muy propio de esta fábula trágica,corona una de las producciones más destacables de la animación japonesa de la actualidad.

LO QUE VENDRA

Tanto despliegue nos ha dejado pidiendo más.Es de esperar que se continúe la animación de esta serie tan bien lograda,aunque por el momento nada se sabe.**Gunnm** parece ser una obra bastante under,pues no aparece en ninguna de las revistas especializadas ni aún en aquellas del país del sol naciente.Por nuestra parte ,podemos adelantarles que la mente de **Kishiro** no descansa.Viejos personajes han reaparecido en los nuevos capítulos del mangá.Aquel cazador de recompensas que denunciara a **Yugo** a la **Factoría** se ha convertido en un iracundo 'Alien mecánico' sediento de venganza.**Alita** ha vuelto a casa ,definitivamente independizada(se ha convertido en la estrella rockera del bar de los cazadores) . Pero su sola persona no será suficiente para torcer el trágico destino que aguarda al cyber-cirujano....

Estas y muchas,muchas sorpresas más nos aguardan entre las páginas de una obra maestra del comic de sf actual : **Gunnm** la visión más pesadillezca del futuro.

CESAR PEREYRA



POLEMICA EN EL MANGA

Durante el año pasado un artis japonés, autor del manga OUR FIEL OF DREAMS visitó nuestro país po un breve período de tiempo pa recabar información sobre nuestr costumbres futboleras a fin. d inyectar un poco de frescura a la tran de su historieta. Las dos páginas qu siguen son el fruto de s investigación, mientras que la tercer corresponde al comic japonés qu conocieramos como anime e nuestro país de la mano de OLIVE Y LOS CAMPEONES que l disfruten !



…E PATY LE …ON AL PONJA: "…PONÉS …CAMISETA AL …GONISTA TE …MOS UN PAR …ANGUCHES"
…E …ADO!
ブエノス・アイレス市街。
....
LA YUTA SE PREPARA PARA RECIBIR A LAS HINCHADAS EN EL ESTADIO. LOS CANAS CONVERSAN ENTRE ELLOS: —VIEJA, ESTO NO ES COMO EN JAPON! — ¡YO ESTOY SALVADO PORQUE TENGO CASCO Y CABALLO, PERO VOS FUISTE, CHABÓN!
¡LA MONADA ESTÁ COMO LOCA! EL NUEVO DISEÑO DE CAMISETA NO LES GUSTÓ NADA. ¿O SERÁ EL NOMBRE DEL EQUIPO?
今日は暴動の
Boca Central
Coke
CABAL

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

Image
Not
Available

PUNTO REFLEX

Y aquí seguimos ! Hemos descubierto que en la granja Invid de la esquina se está tramando un plan de lo más macabro: los Invid están probando nuevos fosas Génesis,pero esta vez sin Phil Collins. Ahora los mechas de nuestros enemigos están manejados por perfectos clones de Pablito Marcovsky y Esteban del bosque chocolate...

ESTEBAN LUIS CANEPA (futuro talento en potencia) - CAPITAL

Arriesgados y nobles cultores y difusores del Manga. Surevista,RAN ,me ha parecido excepcionalno solo por lo necesario y único de su temática, sino por lo elaborado de su producción ; los artículos se hallan muy bien escritos y excelentemente documentados. Debo reconocer que no soy un incondicional del manga ya que considero su diseño gráfico demasiador reiterativo (contextura humana , mechas) pero no puedo dejar de reconocer sus grandes logros.Decía ,pues, que me inclino mas por el frágil y artesanal comic de autor , que se ha desarrollado en España y sus 'ex colonias' , y hasta me atrevo a participar timidamente en él (aunque no profesionalmente,ay!) .Pero los fans del comic sean unidos , me intereso por todo lo que se relacione con el , y considero mil vecesmas digna la postura nipona que los sosos superhe-roes yanquies.

Cambiando de tema , desearía que pudieran brindarme más informacion de la serie ROBOTECH. Desde quepresencié suestreno en TV en mi tierna infancia le he rendido culto y he tenido la suerte de poder grabar una tosca selección de sus capítulos,los que he catalogado y resumido en papel para hacer un análisis de su trama en una incipiente revista que se edita esporádicamente en el ENEM Nro 4 Nicolas Avellaneda con el fin de hacer llegar sus conceptos al 'gran público' como historia,sino como anime. Podriaconseguir por vuestro intermedio , suversiónen comic,sin empeñar la mayoria de mis órganos?

Cambio de tema: si bien exceden el número permitido por uds , aquí, van dos críticas , constructivas y bien intencionadas: 1) Cómo puede ser que un ultrafanzine con la atención que le han dedicado descuide su tapa de manera tan aberrante?!. Perdón pero esos dibujitos y el título en marcador grueso casi me disuaden de comprar esta revista con la consiguiente pérdida de su valioso contenido ! Es más,llegados al colmo de la desesperación y habiendo agotado todo posible recurso ,ejem,podrían contar

con mi desinteresada y entusiasta colaboracion. 2) Lamentablemente la impresión de su 'VIDEO GIRL AI ' le roba mucho encanto (lo tiene? .an no se vislumbra) . Tal vez debieran tratar de hacer una copia láser de máximo contraste que anulara los grises o algo parecido.

PD1: disculpen los geroglíficos.

PD2: la denominacion de su 'cuartel general' no podría ser más acertada

PD3: Trato con una pandilla de inconscientes menores de edad como yo o son un grupo de señores respetables?

No me dejen colgado o la venganza sera terrible!

Esteban (el ojo del consumidor) : nos alegramos tanto al leer tus pensamientos plasmados en una hoja contintaroja! Si, debes reconocer que al no ser un incondicional del mangasino consumidor de comics europeos , te ha de ser dificil reconocer las deferencias entre los distintos artistas del manga, aunque debemos recordarte que ellos tambien son'comics de autor' ; leiste los nombres que van al pie de cada titulo? (Pista: esos son los que dibujan o hacen los guiones de las historietas !)

Nos ponemos contentos al saber que tratas de difundir la cultura Robotécnica a forma de pequena balsa (en forma de cubo de hielo) en un mar de ignorancia como son todos los colegios de nuestra ciudad.Nuestra asesora Lorena Bobbit nos dijo que no habria problemas en conseguirte las revistas de ROBOTECH ,pero como habrás leído en nuestro primer ejemplar no se tratan de manga originales sino de comics 'made in usa'.Te sugerimos buscar por los quioscos de la Avenida Corrientes una recopilación de los primeros números.

Sobre las tapas,si no estás conforme, te invitamos a que mandes tus dibujos.

Quizás no puedas comprender lo que es VIDEO GIRL AI ,puesto que vosostros ,los que consumen comix, lo mas parecido a una historia de amor que conocenes algo asi: 'un detective recio se coje a una clienta,le pega y se va a resolver su caso.'

Si no te gusta la impresión ni la trama,ya se acabo ! (lamentablemente nosotros usamos mimeografos de contraste por inducción cuántica de maxima absorción,o algo parecido). Espero que disfrutes de los nuevos manga que aparecerán a partir de este numero.

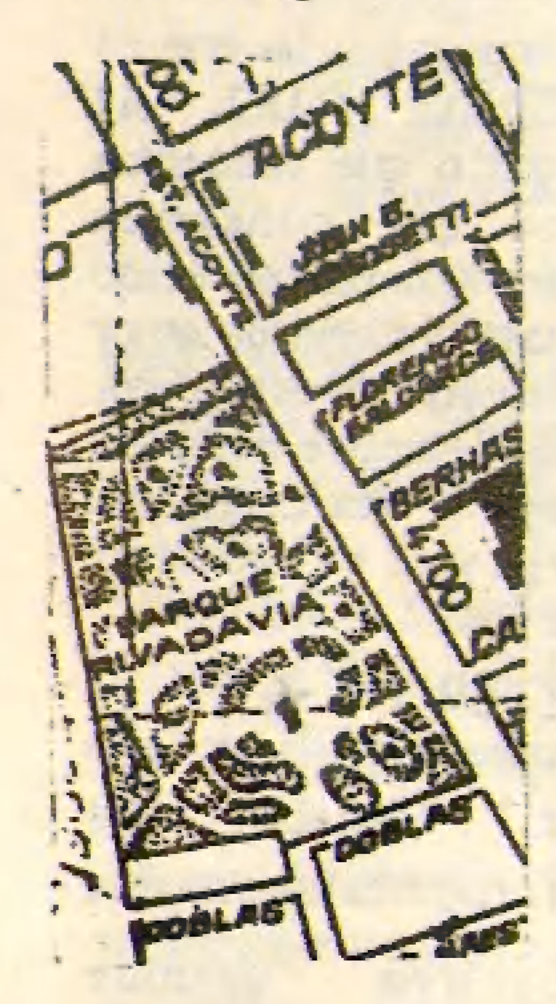
PD1 : geroglificos o jeroglificos?

PD2: ??

PD3 : somos señores;menores y sobre todo muy respetables.

PD4: esperamos ansiosos tu venganza !

Si nos querés buscar ,estamos todos los domingos acá



RICARDO AGUSTIN LOPEZ - LOMAS DE ZAMORA

Antes que nada quiero felicitarlos . La revista está de diez .Realmente me partió el cráneo . Ya era hora que alguien se ocupara del manga de manera decente y por gente que entiende del tema.

Entre nosotros,me muero de envidia por el material que consiguen; es realmente de lo más petarda Las notas están llenas de información , los dibujos son impresionantes y los textos estan muy bien escritos ; son a la vez informativos y entretenidos.La nota de **BUBBLEGUM CRISIS** me dejó con ganas de ver más , la de **METEORO** me trajo grandes recuerdos de mis tardes frente a la pantalla de canal 13 . A propósito que fuerte que estaba Trixie! . Me acuerdo que nos la disputabamos con los chicos del jardín (se habran dado cuenta por este dato que soy un viejito ,en realidad solamente tengo 25) .

Ah,me olvidaba ,las historietas de **METEORO** que se editaron acá eran mangas o una version hecha en Argentina?. Super la nota de manga XXX . Donde los conseguimos? (Je,je!) . La nota sobre **OSAMU TEZUKA** me agregó datos que no conocía. *Mecha Lovers*!!! Chau loco,give me more please!

Nausicaano la conocía, p a r e c e copada...Resumiendo , ya estoy esperando el numero 4 de RAN

Ahora paso a las consultas : envío una fotocopia de una publicidad de **GUNBUSTER** y **DANGAIO** ,quisiera saber algo más acerca de ellos (autores,temas,etc). Tambiénme gustaría ver notas sobre **[illegible] 01, RIDING BEAN** etc. [...]Habra nota sobre **CAPITAN RAIMAR** en un futuro cercano?

Qué saben de la serie de OVAs **RED PHOTON ZILLION**? . Bueno para ser la primer carta creo que es bastante.

Pero no se van a librar de mí tan facilmente! Volveré por más!

Y ya saben : a encender los motores de sus varitech que los invid atacan!

PD : dónde se pueden conseguir maquetas de mis mechas favoritos?

Estimado Ricardo, mas que estimado 'un gomia'! . Agradecemos mucho tus halagos y ten más cuidado con tu cráneo que todavia hay mas RAN para tu piel de verano. 25 abriles no es nada,tienes un largo camino por recorrer muchacho .Gracias por el dato para *Maindoro*

Controro (lo encontrarás/an incluído en dicha sección en este mismo número), cuantos quisieramos tener tu 'petardo' ojo de lince!!

Basta de cháchara y aquí van las respuestas a tus inquietudes:

Con respecto a las historietas de **METEORO** eran hechas por dibujantes argentinos y aparecían en una publicacion de Editorial Abril. Tenemos algunas de ellas y si te interesa podemos mostrartelas de lejos!

En cuanto a los manga 3X debemos decirte que se trata de material bastante chanchito .En USA Venus Comix esta editando algo de baja calidad,y Puertitas Sexy supo publicar uno en el pasado. Te recomendamos que no te pierdas el número que viene (o que te lo robes en alguna librería) porque va a venir con otro especial XXX a cargo del dibujante más famoso de este estilo,el nipón FUJIN.

AIM FOR THE TOP GUNBUSTER posee diseño de personajes de **HARUHIKO MIKIMOTO (MACROSS)** ,los mecha son de **OTA KOICHI** y fue animado en 1988 por las detallistas manos de la gente de **STUDIO GAINAX** ,uno de los más afamados grupos de animacion de Japón. Son seis capitulos distribuidos en tres OVA que fueron especialmente creados por fans del género de mecha para los fans del mismo género. El argumento combina una suerte de sátira a las películas y anime de ciencia ficción con una excelente historia de space opera ;una verdadera joya de la animación. Como dato interesante te contamos que el episodio final está realizado integramente en blanco y negro que dota a la serie de un efecto dramático sin precedentes.

DANGAIO consta con personajes de **TOSHIHIRO HIRANO (ICZER ONE)** y la mecha de **SHOJI KAWAMORI (MACROSS)** El estudio **AIC** fue el encargado de darle vida. El concepto general de **DANGAIO** no se aparta de la clasica historia de robots y espers aunque con una calidad gráfica alucinante a lo largo de tres OVA. **METAL SKIN PANIC MADOX 01** es un OVA bastante viejito también realizado por **AIC** de corte algo cómico aunque con mucha acción. Relata la historia de un muchacho que por casualidad,vagando por las calles,se encuentra el prototipo de una armadura militar de combate (esto me suena...) . Por meter la nariz donde no le corresponde se encuentra atrapado dentro del vehículo y de ahí en más sufrirá varias peripecias por ser tan descuidado. Los dibujos son muy buenos y realistas,el diseño de los personajes (las caripelas bah) son un poquito extrañas y triaunguloides pero el argumento es un poco idiota. Como curiosidad el OVA viene con un documental sobre las armas de guerra que inspiraron a sus creadores a la hora de diseñar los mechas. **RIDING BEAN** se aparta de la

tan trillada historia de robots para centrarse en un policial donde las persecuciones ,los tiroteos y los choques están a la orden del día.El diseño de personajes corresponde a **SONODA KENICHI** (mismo que nos brindara a las bellísimas **KNIGHT SABERS**) y la animación a los mismos chicos de **BUBBLEGUM CRISIS** . Sobre **APPLESEED** su autor **MASAMUNE SHIROW** ya hay mucha información en las series de Planeta De Agostini , Norma Editorial o Dark Horse y por ahora evitaremos ser redundantes. El **CAPITAN RAIMAR (HARLOCK)** hará su aparición triunfal muy pronto , con mangá original y todo ,de manera que afina tu ocarina y anda izando la bandera pirata!

La otra serie de la cual solicitás información **RED PHOTON ZILLION** fue creada como soporte de los video juegos de Sega para promocionar la pistola *ZILLION* que acompaña a estos cartuchos. La serie es buena,con una animación más que aceptable a lo largo de 31 capítulos ,pero lamentablemente acotada por los requerimientos de servir de propaganda a la compañía de videojuegos.En Estados Unidos,un viejo odiado ,**CARL MACEK** quizo intentar hacer de esta serie una suerte de Robotech de los '90 pero no tuvo éxito.Solo unos pocos videos de los producidos por TATSUNOKO y una peli llamada *BURNING NIGHT* fueron editados por **STREAMLINE PICTURES** . Inclusive hemos visto una version en castellano en la cual al protagonista **J.J** lo han rebautizado como Jaime !!!

Uf ,por fin terminamos con las explicaciones !

Ojo Ricardito con los *Veritech* que en realidad son *Valkyries* paraguayos ! Bueno , para contestar tu ultima pregunta necesitariamos saber primero cuales son tus *mechas favoritos* . Por ahora te adelantamos que **RAN** se esta encargando de que este,tu sueño,se haga realidad !

Esperamos que tus dudas se hayan aclarado y pasamos a la siguiente carta..

JAVIER ADRIAN RAMIREZ (17)

La Reina del Plata,MArtes 9 de Agosto de 1994.

Yo tambien crecí bajo la imponente sombra del SDF 1
Soñando con lo que habría más allá
Por las noches las batallas iluminaban mis ojos
y la voz de Minmei dibujaba el abismo
que me separaba de los tiempos futuros.
Gracias a la protocultura,todos hemos estado allí. Ya nadie podrá
decirnos que no sabemos lo que ocurrirá,porque lo hemos visto.
Las flotas Zentraedi vendrán a recuperar lo que les pertenece,
pero en su acción borraran todo rastro de vida.
Trata de estar en Macross ese día.

RAN : me llamo Javier (17). Los felicito por el excelente material que publican y por la forma de comentarlo y exponerlo (las notas sobre NAUSICAÄ y CRISIS tienen calidad literaria). Muy bueno tambien el reportaje a JEAN GIRUAD MOEBIUS (a quien admiro) y el homenaje a OSAMU TEZUKA (JIANGURU TAITEI e anticipo al Rey Leon de la Disney).

No soy un fanático, lo mío pasa por la apreciación de lo que está bienhecho, y en ese sentido los japoneses nunca me defraudaron. Si la Disney, que a partir de Aladdin dejaron de ser artistas.

Paso a las sugerencias : me gustaría que publiquen algo sobre LAPUTA y otras obras de MIYAZAKI y si pueden el mechanical design de MOBILE P O L I C E PATLABOR.

A proposito de PATLABOR , alguno de sus artistas trabajo para the AKIRA COMMITE? Podrían publicar una nota sobre AKIRA? La pelicula me parecio I-M-P-R-E-S-I-O-N-A-N-T-E.

Sabrían decirme dónde se pueden conseguir los numeros 34 al 36 del manga de OTOMO?

Podrian dedicar una sección a comentar a s p e c t o s tecnicos, trucos y otras cosas así como el back-stage de las obras?

GRACIAS - SAYONARA.

PD: les mando fotocopias de algunos dibujos míos, ya que me dedico a la historieta, aunque tengo un estilo mas bien realista. Las 'Lagrimas de Marte' es un poco mas oriental, un manga inconcluso que hice por Marzo del '93

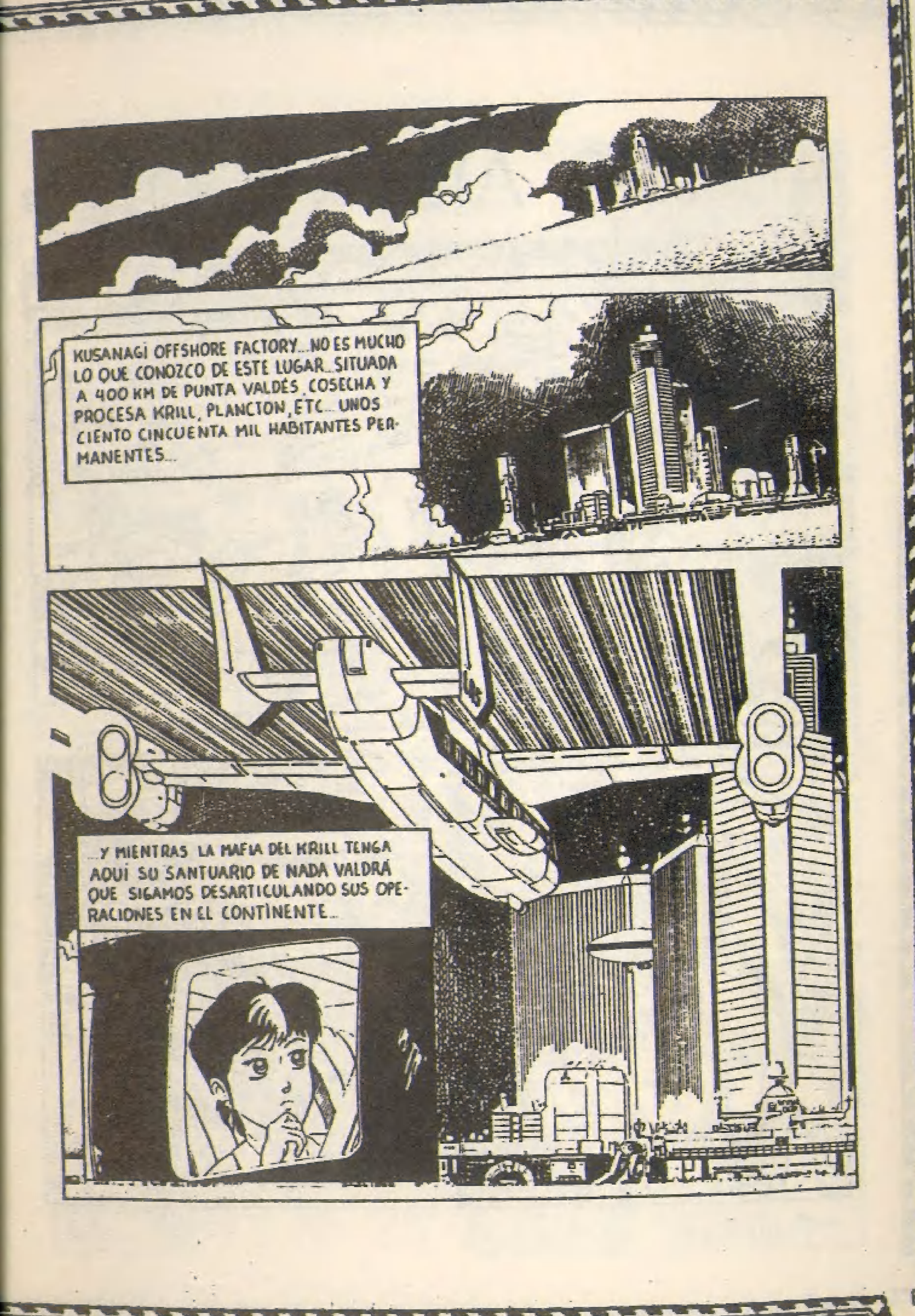
JAVIER:

Gracias por mandarnos tu carta. Los dibujos están muy copados, quedamos a la espera de alguna historieta tuya terminada. OK?. Sobre LAPUTA va a haber nota, no te preocupes al igual que sobre otras realizaciones del MIYA como TOTORO, KIKI y PORCO ROSSO ; esperamos que el reportaje aparecido en este número te haya resultado interesante. A nosotros Insistir con AKIRA nos parece mala idea; creemos que hay más que abundante material en el mercado Con decirte que los yanquis ya sacaron un video juego , figuritas y otra versión más de la película en laser disc...sinceramente en RAN estamos un poquito podridos de la criaturita de OTOMO y preferimos usar las pocas páginas que tenemos en brindarles información novedosa sobre otras series y películas tan buenas o mejores esta. Que AKIRA haya sido uno de los desencadenantes del fenómeno del anime en occidente no quiere decir que sea '*lo mejor*' : Lamentablemente los números 34 al 36 no los vas a poder conseguir por ahora (al igual que el famoso tomo 12) porque *NO EXISTEN*. Los españoles están esperando que los americanos terminen de pintar todos los cuadritos (parece que a los de la Marvel se les quemaron todas las computadoras con pinturitas) y de traducir el nuevo final con el que KATSUHIRO remató su obra. Ninguno de los principales nombres detrás de PATLABOR ha participado en

AKIRA aunque la mayoría de ellos sinhan trabajado en las mejores producciones de anime como **GUNDAM,YAMATO,SILENT MOBIUS, VOTOMS**. Nos sorprendió tu interés en esta magnífica creación de los chicos de **HEADHEAR. PATLABOR,the MOBILE POLICE** trata sobre un grupo especial de policías y de sus 'patrol labors' en un Tokio superpoblado y enrarecido.Poseetodos los ingredientes de cualquier policial al mejorestilo 'Hill Street Blues' más una gran dosis de machine fiction.Los argumentos son maduros y elaborados,los dibujos excelentes.Esta creación posee versión en mangá, en series de televisión, en OVA y en películas,siendo estas últimas sensillamente alucinantes. No adelantamos mucho debido a que hay una nota en preparación.

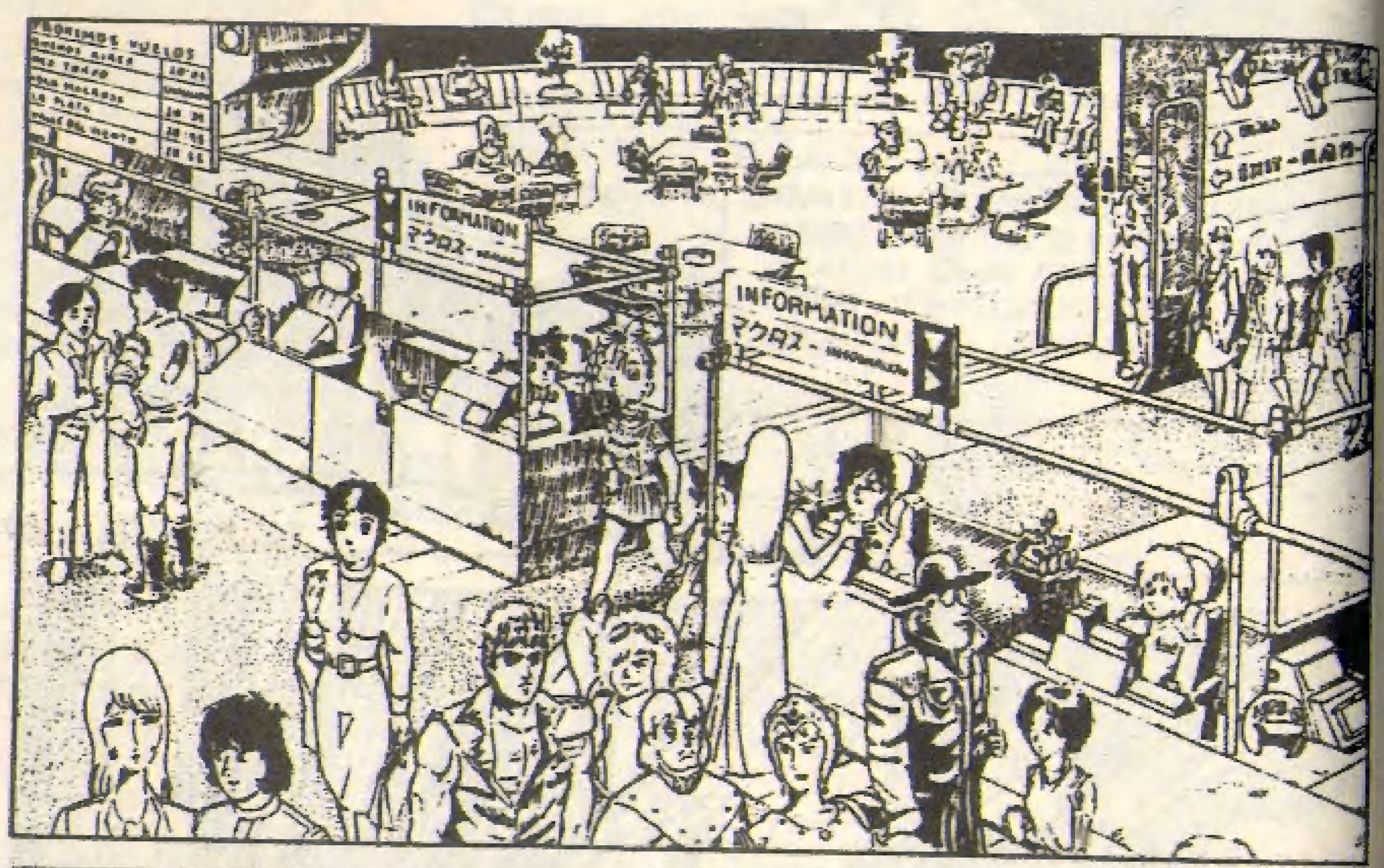
En cuanto a tu última inquietud te podemos asegurar que gracias a la colaboración de nuevos traductores en los próximos números van a poder encontrar más notas sobre los secretos detrás de la producción de los dibujos animados.




KUSANAGI OFFSHORE FACTORY... NO ES MUCHO LO QUE CONOZCO DE ESTE LUGAR... SITUADA A 400 KM DE PUNTA VALDÉS, COSECHA Y PROCESA KRILL, PLANCTON, ETC... UNOS CIENTO CINCUENTA MIL HABITANTES PERMANENTES...
...Y MIENTRAS LA MAFIA DEL KRILL TENGA AQUÍ SU SANTUARIO DE NADA VALDRÁ QUE SIGAMOS DESARTICULANDO SUS OPERACIONES EN EL CONTINENTE...

ADAGIO ATLÁNTICO

GUION Y DIBUJOS
SERGIO CASTRO

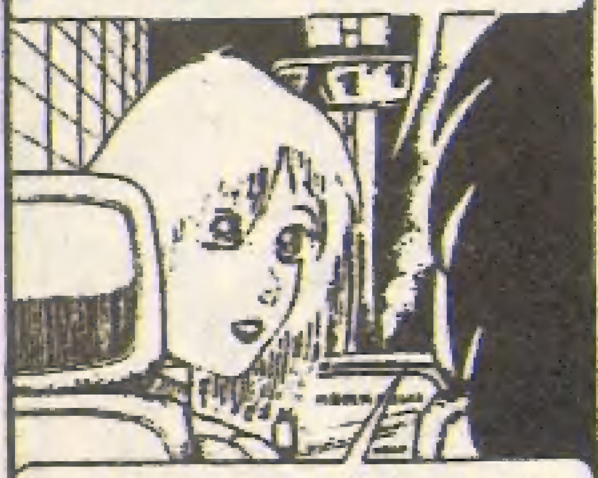






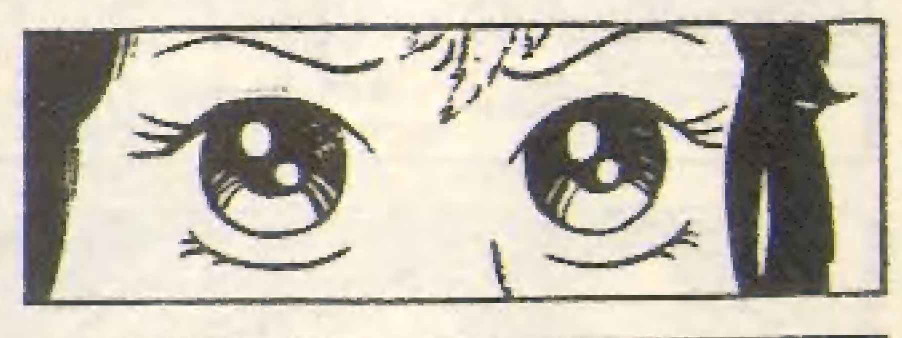

OBJETIVO A LA VISTA PREPARENSE
O.K.


¿TU RECORRIDO ES SIEMPRE ÉSTE, DE BISSAU A PALAU?
SÍ, PERO ANTES VIAJABA DE FIJI A TIREE Y A LAS ISLAS DE ÉBANO.
LO SUPONÍA

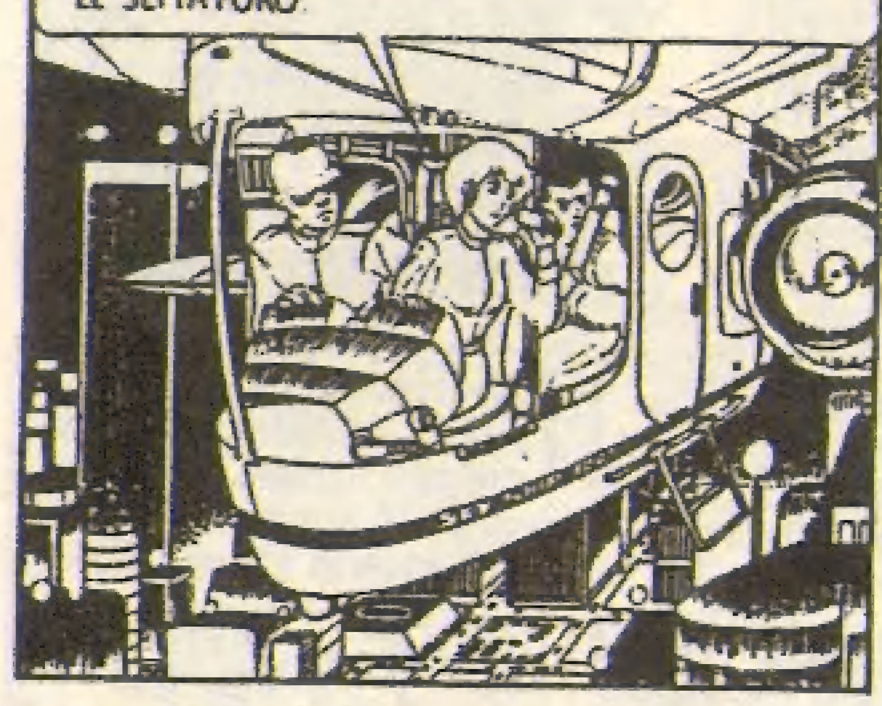

PUEDE HABLAR CON LIBERTAD, TENIENTE. ESTAMOS BIEN INSONORIZADOS. MI NOMBRE ES RUMIKO ANDREY. SOY SU ENLACE PRIMARIO
EPONA LOPEZ GARCÍA, ENCANTADA. TRATAME SIN CEREMONIA. VAMOS AL HOTEL OHMU Y ENTRETANTO ME PONÉS AL TANTO DE ALGUNAS COSAS. ¿TENEMOS A ALGUIEN MÁS DE APOYO?


HAY OTRO, SÍ, PERO ES UN AGENTE ENCUBIERTO MUY BIEN OCULTO. YO NO TENGO LA MENOR IDEA DE QUIEN PUEDE SER O EN QUE AMBITO SE MUEVE
ESTA BIEN. SI ES LEAL, ME CONFORMO CON QUE NO OBSTRUYA EL CAMINO. YA NOS CONTACTARA VÍA PSI. TENGO IMPLANTADO UN AMPLIFICADOR TELEPATICO


SÍ... YO TAMBIÉN... VOS NO LE TENÉS MUCHA CONFIANZA AL APOYO POLICIAL, ¿VERDAD?
TAXI




YO NO LE TENGO MUCHA CONFIANZA A NADA NI A NADIE, RUMIKO. POR ESO SIGO VIVA
Kusanagi News


AHORA ES EL MOMENTO... SE DETUVIERON POR EL SEMÁFORO.

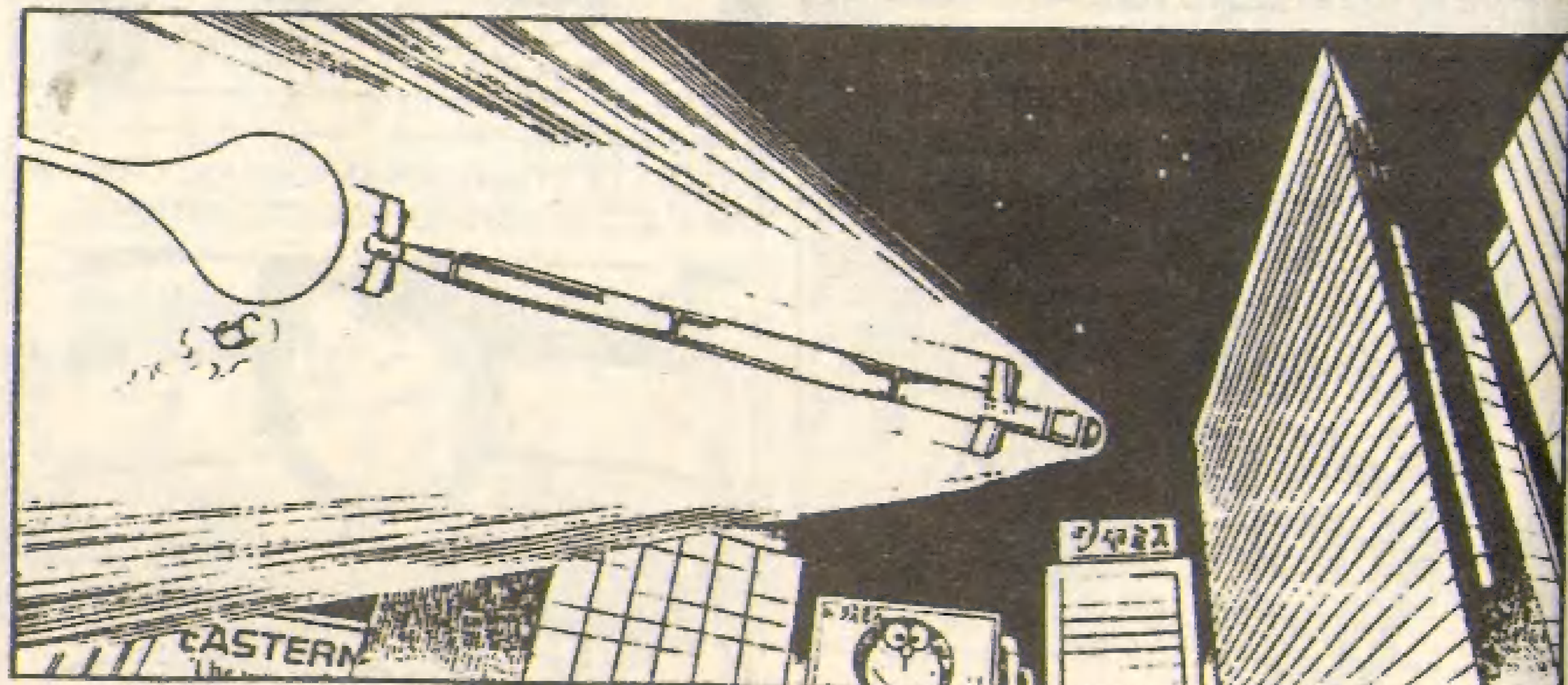

LO TENGO
PERFECTO VAMOS A APROXIMARNOS PARA ASEGURAR EL DISPARO. PROTÉJANSE LOS OÍDOS


DRINK
EL TRÁNSITO ES LENTO POR AQUÍ
SÍ, A VECES HAY ATASCOS
STOP

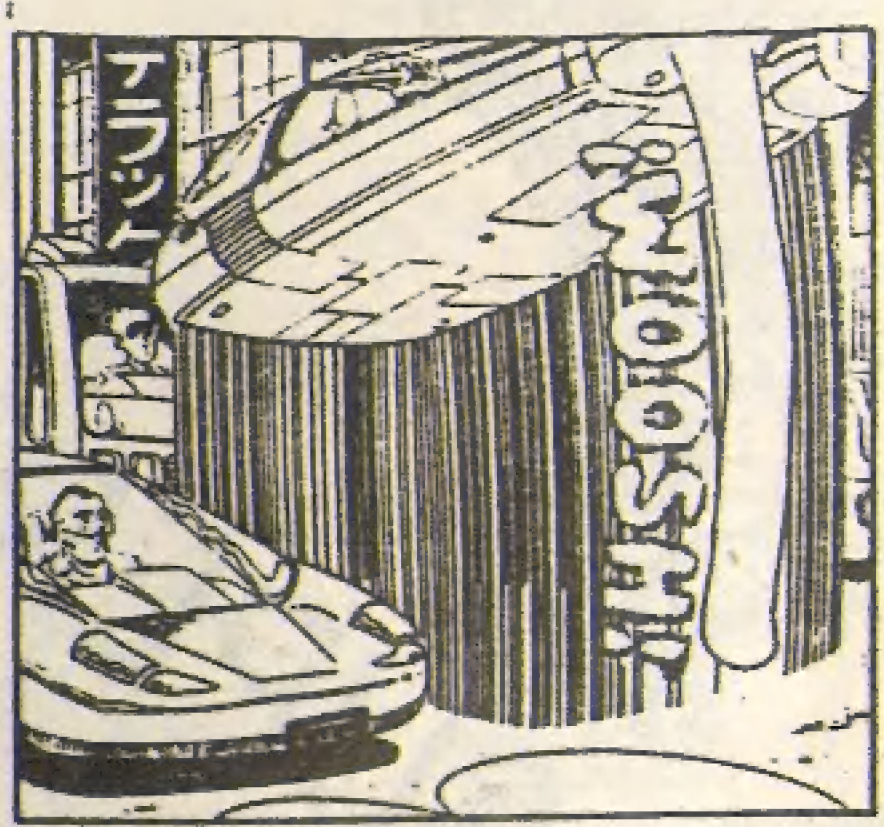

¿POR QUÉ DESCIENDE TANTO ESE DIRIGIBLE?
¿CÓMO?

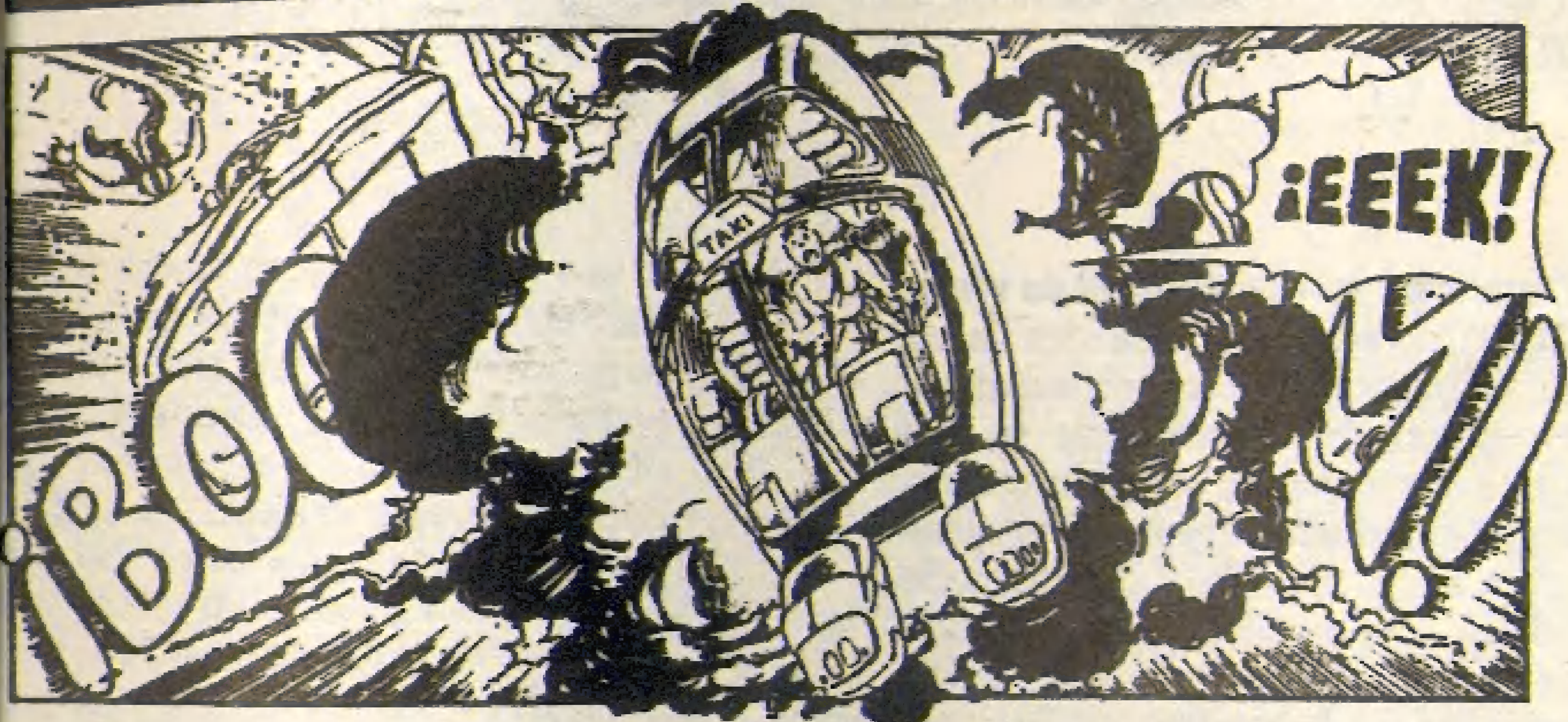

DIGO QUE POR QUÉ...


¡FOOM!


EASTERN

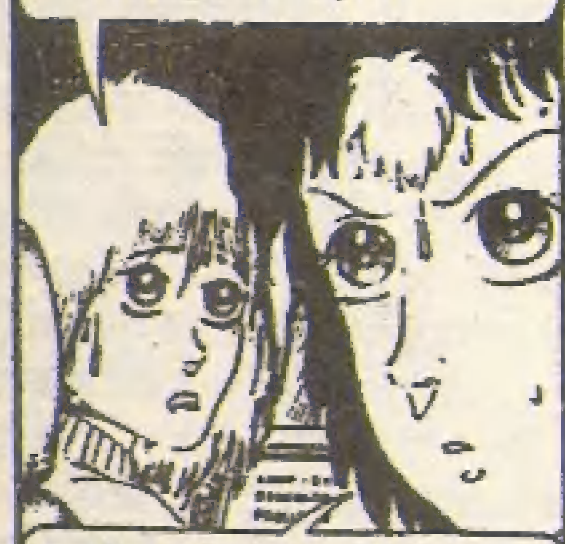

PERO.
ISPOSITIVO DE EMERGENCI
ACTIVADO


¡WHOOSH!


TAXI
¡EEEK!


ACTIVÓ EL SALTADOR ANTICHOQUE... ¿CÓMO PUDO DARSE CUENTA...?
ME AVISARON QUE ÉSTA ES DURA DE ROER... ALISTEN EL OTRO MISIL Y LAS DEMÁS ARMAS...


¿ESTÁS BIEN?
S. SÍ... ¿Q-QUÉ FUÉ?
¿ESTE TAXI TIENE PRESTACIONES COMUNES?


NO... ES UN PATRULLERO CAMUFLADO... ¿P-POR QUÉ?
PORQUE ENTONCES VAMOS A DERRIBAR ESE DIRIGIBLE.

(CONTINUARÁ)

CYCLOPS
(サイクロプス)

SUPERHEROES EN JAPON

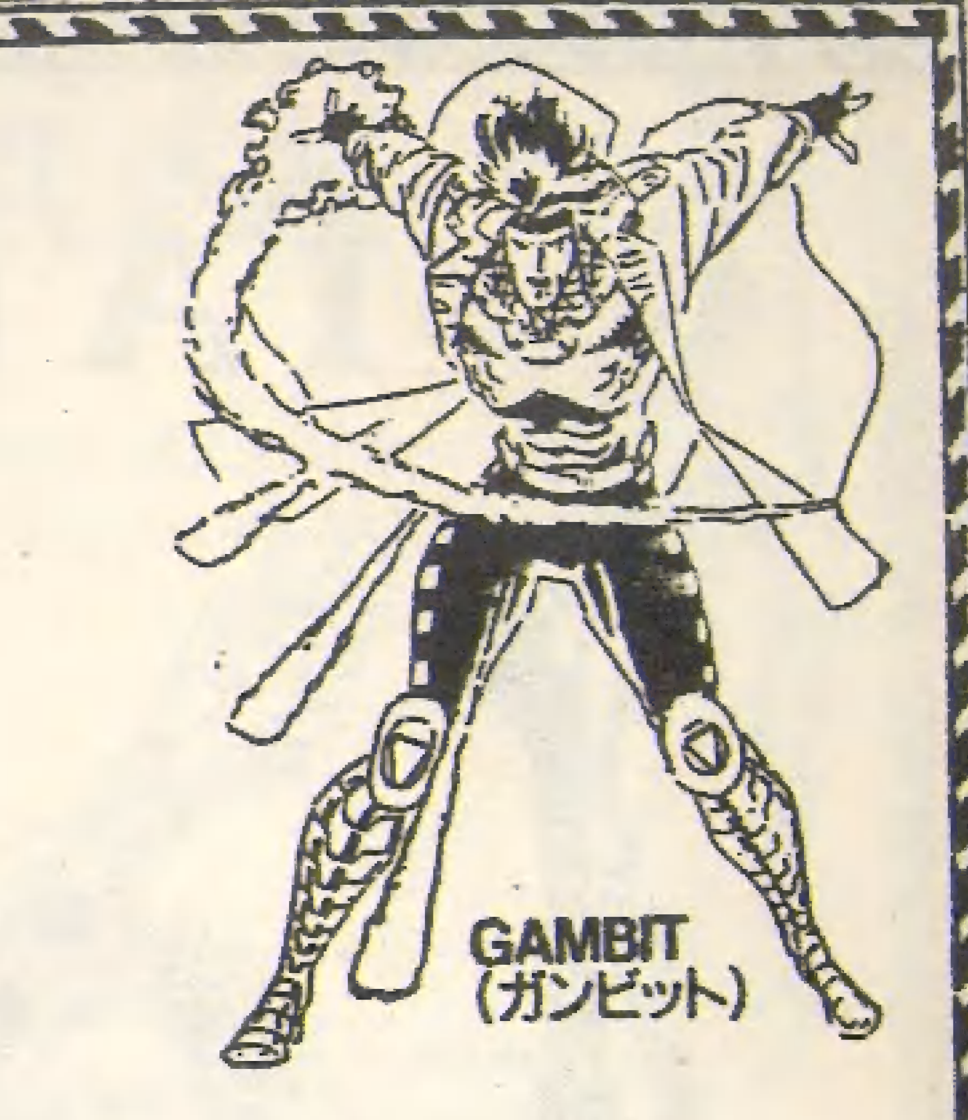
Si tuvieran la oportunidad de viajar a Japón, no sería una mala idea llenar una valija con unos cuantos comics de superheroes;cualquiera de los títulos que podemos comprar acá,sin importar demasiado los autores ni las series. Por increible que parezca podrían llegar a hacer muy buenos amigos en oriente con solo mostrar algunas tapas de Image,Dc o Marvel . Alli,las tiendas especializadas apenas pueden manejar los más de cuatrocientos títulos de comics autóctonos que salen cada mes a la venta y generalmente optan por no complicarse la existencia importando material de Estados Unidos o Europa. Las pocas,poquísimas,que si lo hacen prefieren manejarse con los clasicos de la poderosas editoriales americanas ya que las ventas de estas publicaciones son insignificante en comparacion a los miles de yens que ingresan a sus arcas a traves de los titulos locales. Como solía ocurrir aqui, el material extranjero llega a los negocios con uno o dos meses de atraso y con un precio cuatro vece por encima del indicado en la tap Algunos personajes americano son,sin dudas,mas famosos qu otros;tal es el caso d Batman,Spiderman,Superman,Hulk los X-Men,merced a las peliculas series de dibujos animados qu pueden o pudieron verse po



ROGUE(ロ

elevisión,estos ultimos;por ejemplo stan siendo emitidos actualmente l aire compartiendo la pantalla con con Dragon Ball, G-Gundam, Sailor Moon o Slam Dunk.

Aunque un artista de renombre como **Ryoichi Ikegami** (Crying Freeman,Mai) paradójicamente se abriera camino en este medio dibujando la version oriental de Spiderman,los comics americanos,italianos o franceses son consumidos por unos pocos nipones descarriados que buscan emociones distintas.



YAKUZA EYE's

2:00 PM
MUY LINDOS LOS DIBUJITOS DE LA DISNEY...

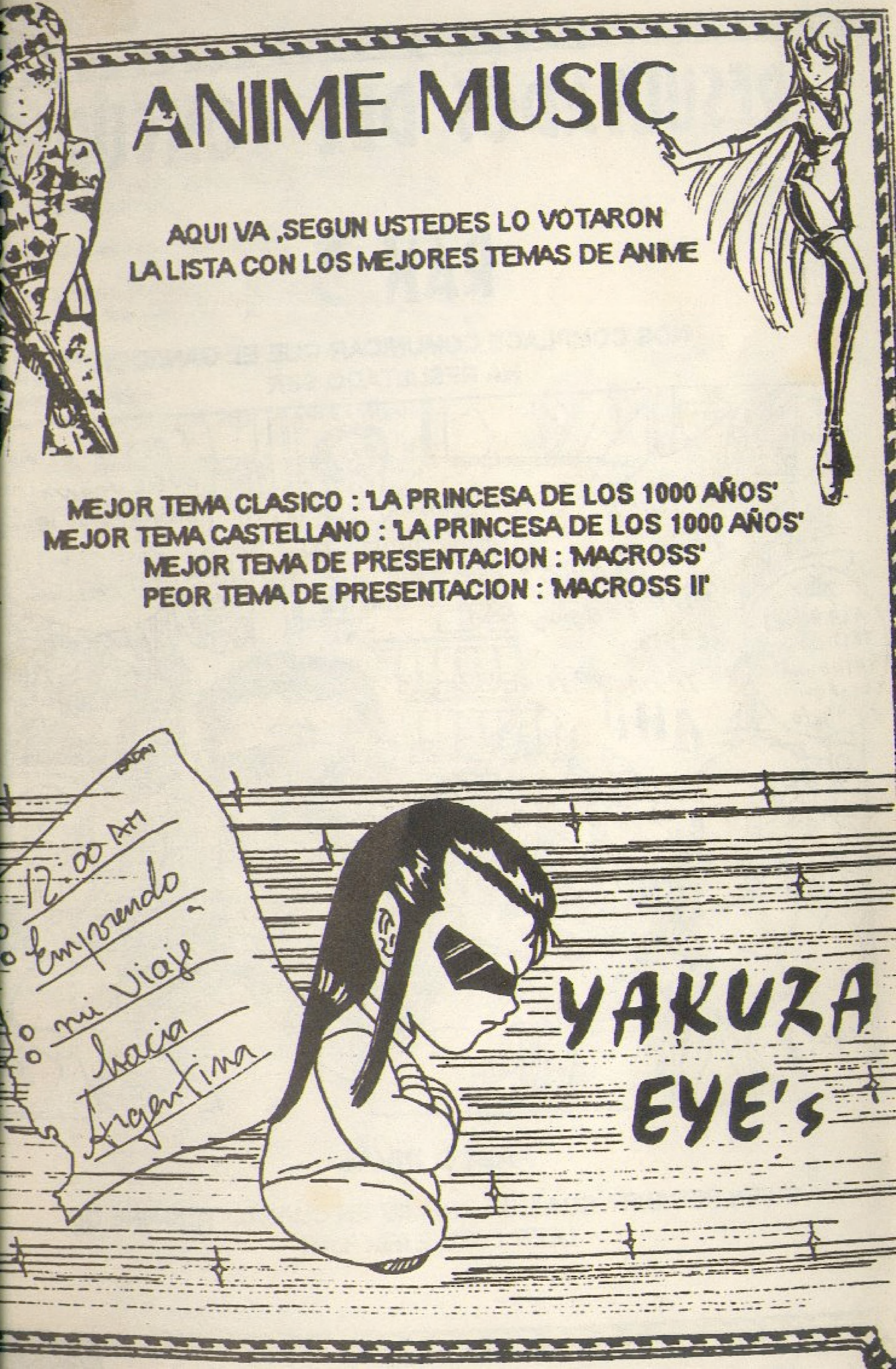
TATTOO


F. Alemán
GALERIA BOND STREET
SANTA FE 1670
LOCAL 18 - SUBSUELO

ANIME MUSIC

AQUI VA ,SEGUN USTEDES LO VOTARON
LA LISTA CON LOS MEJORES TEMAS DE ANIME

MEJOR TEMA CLASICO : 'LA PRINCESA DE LOS 1000 AÑOS'
MEJOR TEMA CASTELLANO : 'LA PRINCESA DE LOS 1000 AÑOS'
MEJOR TEMA DE PRESENTACION : 'MACROSS'
PEOR TEMA DE PRESENTACION : 'MACROSS II'



RESULTADOS DEL CONCURSO

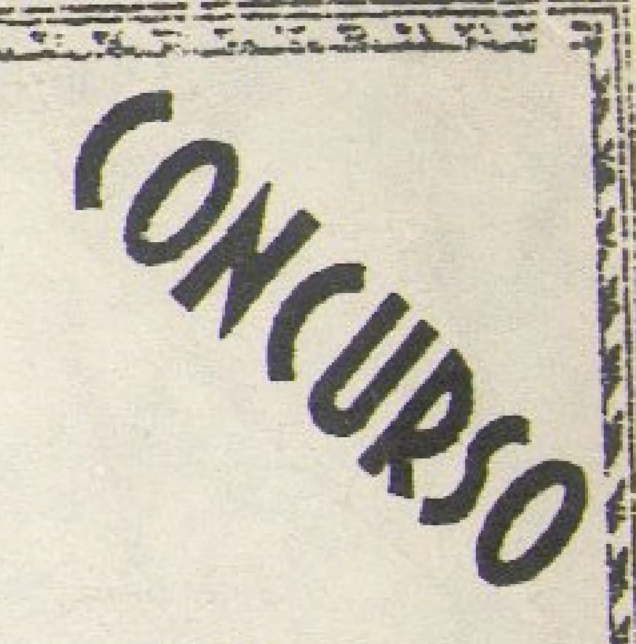
RAN 3

NOS COMPLACE COMUNICAR QUE EL GANADOR HA RESULTADO SER



PABLO RIVAS

QUIEN RECIBIRA SU MEGA PREMIO EN CUANTO TERMINE DE LEER ESTE EJEMPLAR



...oncurso tiene por motivo averiguar la sabiduría y capacidad ...servacion de ustedes, nuestros queridos lectores. ...tema de calificacion es el siguiente : cada pregunta vale un (1) ... El ganador sera quien logre obtener el puntaje más alto. En ...de empate se decidira por sorteo. El ganador se dará a ...er en el próximo número.

...ál es el nombre del *chumbo* (chumbo, no psico-arma) de Cobra

...animan a decir como se llama la nave de Raimar?
... 'La princesa de los 1000 Años' que planeta hara colisión con ...rra?
...el ... nombre del planeta en que transcurre la accion de S.C ...hern Cross?
...ien lo pario a Trunks ?
...ONES : a) Bull-man b) Bulma c) Samantha Fox d) Bulba e) ...el Sabana
...karu se quiere encamar con Minmei en un telo, como se ...ba éste?
...mo se llama el integrante de la patrulla cientifica que tenia el ...e transformase en Ultra 7?
...ESPONDE CON V o F Y JUSTIFICA
...Roy Focker indigestado por una ensalada de piña?
...antos números comforman la colección completa de figuritas ...kira?
...ntre los Santos de Seiya (Caballeros del Zodiaco) hay un ...llero argentino?
...ausicaa del valle del viento, usa ropa interior?

...e preocupen si no las saben todas, nadie es perfecto. Hasta ...zaki dice que no sabe dibujar!

